Dragon's Fury

MEGA force

SEGA

NUMERO 10
OCTOBRE 1992

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

THUNDERFORCE IV
et tous les jeux du mois

LA NOUVELLE PUB TÉLÉ
SEGA

MEGA POSTER
DRAGON'S FURY

Sonic 2
Encore plus fort que tout !

BATMAN
TAZMANIA
SHADOW OF THE BEAST
Les solutions complètes

N° 10 • OCTOBRE 1992 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS

T4702 10 - 30,00 F

TERMINATOR	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE	-
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE	-
CHUCK ROCK	MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE	-

virgin games
immaculate
concepts

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. ℗ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Virgin Games France, 233, rue de la Croix - Nivert, 75015 Paris.

EDITO

Bonjour !

Voici donc notre Mega Force de Septembre, toujours plus gros et -nous l'espérons- toujours plus beau, avec cette fois-ci 16 pages de plus tant l'actualité est imposante. Une actualité dont vous avez sûrement pris connaissance, pour partie, grâce à notre cassette vidéo du mois dernier, une formidable opération mais quelque peu "difficile" sur un plan technique, notamment pour la livraison de nos abonnés auxquels nous adressons ici nos plus sincères excuses. Ce type d'acheminement, malheureusement, ne dépend pas que de nous, mais le désagrément subi doit normalement disparaître dès ce numéro.

A propos d'actualité -vous l'aurez évidemment compris grâce à la couverture- je reprends du service et me mets un peu "en avant" !... Un nouvel épisode pour de formidables aventures, avec de belles surprises en perspective que je vous laisse découvrir dans nos pages de Previews...

A bientôt !

Sonic.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000 F. • 105 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Tél. : (1) 48 43 09 31, Fax : (1) 48 43 09 58 • **Directeur de la publication** : Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef** : Alain HUYGHUES-LACOUR • **Chef de Rubrique** : Sylvain ALLAIN • **Secrétaire de Rédaction** : François GABERT • **Maquette** : Yves RAYNAUD, Jean-Jacques DUPUIS, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques et de Shadow of the Beast** : Alain BERTRAND • **Illustration de couverture** : SONIC II – SEGA • **Publicité** : Isabelle Weil • **Directeur des ventes** : Michel YATCA, Tél. : 45 [illegible] Terminal E89 • **Modification et service de réassort** : N° vert [illegible] • **Photogravure** : [illegible] • **Distribution** : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX** : ATOLL, square des Héros 5, 1190 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.

Dossiers : Batman et Taz-Mania réalisés par Sylvain et Laurent • Shadow of the Beast par Sylvain et VMax le Magnifique. Nous devons remercier ici Jean-Alain Cayler, qui nous a très aimablement envoyé les illustrations utilisées dans le dossier Batman. Celles-ci ont un aspect ludique et ne sauraient être comparées aux illustrations de la BD Batman, que nous vous exhortons à lire !

Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.

Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

N 10 OCTOBRE 1992 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

MEGADRIVE
Batman 18
Taz-Mania 52

MASTER SYSTEM
Shadow of the Beast 88

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPING

Bulls vs Lakers (MD) 66
Grand Slam Tennis (MD) 67
Thunder Force IV (MD) 68
Vampire (MS) 70
Aquatic Games (MD) 71
Ferrari GP Challenge (MD) 72
Paperboy (GG) 73
Galahad (MD) 74
Taz-Mania (GG) 75
LHX Attack Chopper (MD) 76
Batman Returns (GG) 77
Arch Rivals (MD – MS) 78
Greendog (MD) 80
S.C.I. (MS) 81
Crüe Ball (MD) 82
Smash TV (MS) 83
Ayrton Senna's Super Monaco GP II (GG) 84
New Zealand Story (MS) 85

LE FORUM

Le courrier de Sonic 6
Les Infos – Les Dernières Sorties 8
Les secrets de Maître SEGA 46
En détresse 50
Hit-parade 86
Mega Scores 106
Abonnement 108
Anciens Numéros et Pin's 109
Petites Annonces 110

PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Sonic II (MD) 36
Speedball II (MD) / Alien 3 (MS) 38
Streets of Rage (GG) / Lemmings (MS) 39
Batman Returns (MD) / Shinobi 2 (GG) 40
Klax (GG) / Rampart (MS) 41
Road Rash II (MD) / John Madden'93 (MD) 42
Xenon II (MD) 43

GUURGHHHH!

ÇA ME REND MALADE LES GENS QUI ESSAIENT DE ME FAIRE PLAISIR!

DEF:
Mutoïd Man est très timide et réservé. Il a du mal à accepter tous les éloges qu'il reçoit actuellement. C'est le genre de choses qui le mettent complétement hors de lui.

"La bagarre explosive la plus intoxicante et la plus satisfaisante à ce jour!"

"Très probablement la frénésie d'animation la plus virulente que l'on puisse voir!"

"Brutalité stupéfiante, excitation exultante, sévére violence, la bagarre de toutes les bagarres."

Jouez-y, vous l'adorerez!

MEGA DRIVE
Master System II
GAME GEAR

Acclaim™
THE WORD ON THE STREET

Smash TV® © 1990. Licensed from and a trademark of Williams® Electronics Games, Inc. All rights reserved.

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier !

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.
Sonic.

Salut Sonic !
J'ai joué à un super-jeu qui s'appelle "Street Fighter 2". Est-ce qu'il va sortir sur Megadrive ?

Benjamin

Cher Benjamin, tu as bien raison. Street Fighter II est un super jeu d'arcade que l'on trouve dans les meilleurs salles et cafés (pour ceux qui ont le droit d'y entrer, attention !). Mais tu ne pourras malheureusement pas jouer à Street Fighter II dans l'immédiat sur ta Megadrive. Les raisons sont commerciales puisque Capcom, la firme qui édite ce jeu, n'a jamais voulu que l'on fasse une conversion Sega du jeu d'arcade, comme de tous les jeux venant de cette firme. J'emploie le passé puisqu'une nouvelle de dernière minute est tombée juste avant le bouclage de ce numéro, une nouvelle de taille. Capcom a décidé de faire développer des jeux sur Megadrive (nous en parlons dans les news). Donc, si tu me suis bien, on pourrait un jour peut-être avoir le droit à une version Megadrive de Street Fighter II. Rien n'a été encore annoncé officiellement à ce sujet, mais il semblerait bien que ce jeu légendaire soit développé sur Mega-CD. Tu vois donc que ta question était bien fondée, merci Benjamin.

Salut à toi, Sonic, ô grand roi des Segamaniaques !
C'est un mi-mégadrivien, mi mastersystémien qui te parle ! J'ai quelques questions à te poser :
Sais-tu la date de sortie de DJ-Boy sur Megadrive ?
Magicial Jury va-t-il sortir sur Megadrive FRANÇAISE ? Si oui, quand ?
Est-ce le même Mr SAKAMOTO qui a fait la musique de la cérémonie d'ouverture des J.O. de Barcelone et celles de Wonderboy 5 ?
Est-il vrai que la super nintendo (sans majuscules, gnaf, gnaf, gnaf !) a plus de couleurs que la Megadrive ?
Quel est le meilleur jeu de baston après Streets of Rage ?
Je vais bientôt m'acheter un nouveau jeu (pour ma Megadrive), que me conseilles-tu ?
Bon, je te laisse "consoler" en paix.

Thomas, un plus que Segamaniaque

Cher mi-Thomas ! DJ-Boy devait sortir sur la Megadrive européenne au début de l'été, mais il a été retardé. Il est vrai que ce jeu est encore l'un des rares jeux datant de plus de deux ans qui n'ait pas encore été adapté sur la Megadrive française, mais il ne devait plus tarder maintenant. Le titre que tu appelles Magical Jury devrait sortir en France début 93. Ruichy Sakamoto a bien composé un morceau de la cérémonie d'ouverture des jeux de Barcelone mais il n'a rien à voir avec le Sakamoto qui apparaît dans le générique de Wonderboy 5. La Megadrive affiche peut-être moins de couleurs mais cela lui permet de proposer une action trépidante pour chaque jeu et sans le moindre poil de ralentissement ! Le meilleur jeu de baston sur Megadrive, après Streets of Rage, est Streets of Rage II qui va bientôt sortir dans une cartouche de 16 mégas de mémoire (le double de la taille habituelle). Si tu veux t'acheter un bon jeu, tu peux prendre Alisia Dragoon, Talmit's Adventure, Terminator, Tazmania ou encore Greendog. Tu ne t'ennuieras pas ! Consolons-nous mes frères ! Ciao Thomas !

Cher Sonic,
Je sais que Sonic 2 va sortir le 2 novembre en France : aura-t-il la chance de montrer le bout de son nez avant cette date ? Quel Sonic sortira sur Méga-CD : le 1, le 2, le 3 ?
Quel sera le prix de Sonic 2 ? Combien aura-t-il de tableaux ? A quoi "servent" les 2 queues de son copain le Renard ?
Pour Sonic 2 sur Game Gear : peut-on aussi jouer à deux simultanément ? J'ai trouvé un nom pour ta famille avec Sonic (toi), Sonia (ta femme) et Sonic Junior (ton fils) : pas mal, non !?
Peut-on s'attendre à un Kid Chameleon 2 sur M-CD ou sur MD ?

Pourquoi ne fais-tu pas un dessin animé sur toi, ou alors une bande dessinée en relief pour voir les épines crever l'image ?
Quels sont les noms des jeux compilés sur M-CD ?
Est-ce qu'un jour on pourra avoir une cartouche qui sauvegarde une partie ou plusieurs de n'importe quel jeu ?
J'ai vu en Italie des cartables, des trousses à ton effigie, et pas en France : pourquoi ?
J'espère que tu vas bien, et si tu publies ma lettre, tu feras de moi un homme heureux (j'ai 13 ans !).
A bientôt sur Megaforce.

Gregory Palmaro.
L'isle sur Sorgue

Tu m'as l'air d'être un sacré petit bonhomme complètement fou des jeux Sega, cher Gregory. Tu me poses tellement de questions intéressantes qu'il faudrait un livre entier pour te répondre ! Allons-y. Sonic 2 ne sortira pas le 2 novembre mais vers la fin du mois de novembre et cela à peu près pour tous formats confondus. La version Master System et Megadrive sortiront en même temps, suivies par une version Game Gear. Donc tu vois que Sonic 2 ne risque pas de sortir plus tôt que prévu, encore un peu de patience ! Quant à la version Mega-CD, elle sera développée par une équipe japonaise complètement différente de l'équipe américaine qui a développé Sonic 2 sur cartouche. Il ne s'agira ni d'une conversion des deux premiers Sonic, ni d'un Sonic 3 (suite du 2, donc !) mais plutôt d'une version hybride et nouvelle. En ce qui concerne la Game Gear, je ne sais malheureusement pas encore si l'on pourra jouer simultanément avec un link et deux consoles sur le même jeu. Toi et les autres super fans serez informés le plus tôt possible dans la rubrique News ou dans les Previews. Bravo pour les noms de ma famille, quelle imagination ! Kid Chameleon 2 n'est prévu ni sur cartouche ni sur Mega-CD pour le moment, mais qui sait, peut-être un jour ! Je ne peux pas être partout et les jeux vidéo sont déjà bien accaparants ! De plus, je suis LE personnage fétiche de la firme Sega et tout le monde ne peut pas utiliser mon image en dessin animé ou en BD (ou même sur des vêtements) n'importe comment. Il faut demander l'autorisation à Sega pour éviter que mon image soit dégradée ou mal employée. Il est effectivement question que Sega réalise sur Mega-CD une compilation de certains grands jeux de la Megadrive, mais la liste des titres envisagés ne nous a pas encore été communiquée. Utiliser une cartouche pour sauvegarder une partie est techniquement possible à condition d'insérer cette cartouche entre la Megadrive et la cartouche du jeu. Mais aucun gadget de ce type n'existe à ce jour. Mon image de marque est tellement importante que je ne peux pas me permettre d'apparaître n'importe où et sur n'importe quelle affaire. En Italie, tu as dû voir des vêtements non officiels. Voilà Gregory, tu es désormais un homme heureux grâce à moi !

Salut HyperSonic !
Moi qui possède la fantastique petite 8 bits, j'ai été choquée en apprenant que Sonic 2 n'allait pas sortir sur MS, je t'en supplie, dis-moi que ce ne sont que des rumeurs. Je suis tombé follement amoureuse de ma MS2 que j'ai eue à Noël, et j'ai remarqué que pour les prochains mois, les nouveaux jeux seraient essentiellement sur MD et GG. Est-ce que SEGA oublierait la 8 bits qui reste la console Sega qui se vend le mieux, et aussi la plus pratique pour les petits enfants ? Je voulais aussi te demander pourquoi les jeux de MD sont d'abord repris sur GG avant d'être repris sur MS ? J'espère que tu pourras me répondre.

Amanda,
une Mégaforceuse

Quelle chance a ta Master System 2, Amanda ! J'aimerais bien être à sa place quand tu dis en être tombée amoureuse ! Ne t'en fais pas pour la sortie de Sonic 2 sur ta console préférée. Tu auras droit à ta version exactement le même jour que les possesseurs de Megadrive, pas de jaloux ! Sega n'abandonne absolument pas le marché de la Master System. Va regarder le Hit-parade et tu verras que les dix premiers du classement Master System sont des jeux démentiels. D'ailleurs, certains jeux sortent exclusivement sur Master System (Astérix, par exemple). Bien sûr, la Megadrive est promise à un meilleur avenir mais cela ne veut pas dire que la Master System sera délaissée pour autant ! De toutes façons, tu auras sans doute envie de passer à la Megadrive un de ces jours (tu pourras quand même utiliser toutes tes cartouches Master System sur Megadrive grâce à l'adaptateur). Mais pas de panique pour autant, Amanda ! Hypersonic ne t'oublie pas !

Salut à toi, "Maître des Jeux Vidéo",
J'ai une Master System et je m'amuse comme un petit fou avec. Je voudrais savoir quels sont les meilleurs jeux de baston sur MS, et si Sonic 2 est prévu sur la MS.
Dans Megaforce, je trouve qu'il n'y a pas assez de Dossiers pour la MS, et je trouve les plans un peu confus.
Merci d'avance.

David Hédin

David, tu m'as l'air d'être un cogneur ! Eh bien, saches que le meilleur jeu de baston sur Master System est Double Dragon. Je te conseillerai aussi Golden Axe qui te changera un peu, tout en te permettant de taper du vilain-pas beau pendant le jeu entier ! Sonic 2 est prévu sur ta console pour fin novembre. En ce qui concerne les méga dossiers sur Master System dans Megaforce, voici un petit résumé de la situation depuis la création du magazine en Juillet 1991. Nous avons fait Indiana Jones, Fire & Forget II, Alex Kidd in Shinobi World, Wonder Boy III 1ère partie (numéro 1), Golden Axe Warriors, Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy III deuxième partie (numéro 2), Psycho Fox 1ère partie, Spiderman (numéro 3), Wonderboy II, Psycho Fox 2ème partie (numéro 4), Donald Duck, Shinobi, Phantasy Star (numéro 5), Astérix (numéro 6), Kenseiden (numéro 7), Strider (numéro 8), Ninja Gaiden (dernier numéro). Bref, tu vois que la Master System est systématiquement présente dans chaque numéro et en bonne place ! Quant aux plans un peu confus, le but est de proposer le plus possible de plans complets, d'où cet aspect peut être un peu rébarbatif à la première lecture. Mais quand on connaît le jeu, tout s'arrange ! Salut David !

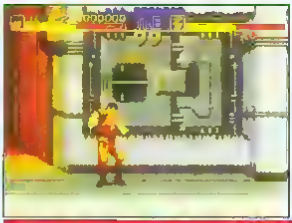
Cher Supermégaovergrand Sonic,
Je voudrais savoir combien de jeux sont sortis depuis la création de la Master System ?
Quand la cartouche Sonic 2 va-t-elle sortir ?
Dans Sonic 1, comment faire pour battre le Dr Robotnik dans l'aéronef ?
Existe-t-il un poster Sonic ?
Merci pour ta revue supergéniale.

Un Ségamaniaque

D'après mes souvenirs de hérisson, je compte environ 160 titres sortis sur Master System depuis sa création. Je les ai tous, bien sûr ! Sonic 2 sort fin novembre (attention les amis ! c'est la dernière fois que je réponds à une question relative à la date de sortie de Sonic 2 sur Master, Megadrive ou Game Gear, vous êtes prévenus !). Pour les astuces de jeu, tu peux lire les trucs de Megaforce, te connecter sur le serveur 3615 Megaforce ou encore téléphoner à la nauvelle ligne de Maître Sega, le 47 79 23 45. Tu apprendras tout ce que tu veux savoir sur la destruction du Dr Robotnik. Nous n'avons jamais édité un poster Sonic mais il doit bien être possible de s'en procurer un. Bye, les Ségamaniaques !

Pour répondre à nombre de nos amis belges qui nous demandent s'il existe un Maître Sega en Belgique, voici le numéro de la "Hot-line", sur place, qui leur permettra d'obtenir conseils et solutions : 2.508.08.08. Bonne chance et bien le bonjour à la Belgique !

MEGA NEWS



Grâce au support CD, tous les niveaux de la version originale de Final Fight seront à la disposition du joueur.

CAPCOM ET KONAMI :

DES NOUVEAUX VENUS DE TAILLE CHEZ SEGA !

Deux pavés dans la mare ce mois-ci, avec des annonces tonitruantes dans le monde du jeu vidéo sur consoles. Konami, le grand éditeur de jeux d'arcades qui ne développait qu'exclusivement sur une console 16 bits bien connue comme n'étant pas la Megadrive, vient d'annoncer que des produits "made in chez eux" étaient en cours de développement pour la Megadrive américaine. Et comme Capcom, une autre firme géante du jeu vidéo, qui ne développait que sur la même console citée plus haut, ne voulait pas rester en marge, on apprenait quasiment au même moment que des versions de nombreux jeux Capcom allaient être adaptées sur Megadrive (japonaise). Les titres sont éloquents puisque Capcom annonce une version Mega-CD de Final Fight, et Konami un Teenage Mutant Ninja Turtles - The Hyper-Stone Heist sur cartouche des plus tonitruants. En ce qui concerne Capcom, seulement deux titres ont été annoncés mais de nombreux bruits feraient état d'une version CD du célèbre Street Fighter Champion Edition. Mais ce ne sont que des bruits !... Toujours est-il que la version de Final Fight risque de plaire aux fanas qui avaient été déçus par les récentes conversions sur autres consoles. Dans le cas de la version Mega-CD, les concepteurs annoncent une copie conforme de la version d'arcade originale, on applaudit ! Il sera possible de jouer à deux et de choisir parmi les trois héros du jeu. Les musiques seront systématiquement reprises de la version originale, avec la qualité CD en plus ! Bref, les petits japonais (dans un premier temps) ne vont pas s'ennuyer à la sortie de ce jeu ! Le deuxième titre que l'on risque de voir sur Mega-CD est Strider, dans une nouvelle version remaniée et complète. On nous annonce évidemment du jamais vu sur cartouche, normal, ce sera sur CD ! Quant à Konami, plusieurs titres sont pressentis, outre les Tortues Ninjas : Sunset Riders qui vient des salles d'arcade, et Tiny Toons Adventures pour le printemps 93 (aux Etats-Unis). Par contre, pas de projets de développement sur Game Gear ou sur Sega-CD pour Konami. Désormais, un seul mot d'ordre aux Etats-Unis ou au Japon : tout le monde développe sur Sega !

Quelques planches montrant les sprites des personnages de Final Fight.

Voici le seul cliché (non définitif) que l'on a pu trouver de TMNT : The Hyperstone Heist. A vous de vous rincer l'œil !

Celui qui me trouve une différence entre ces graphismes (clichés de la version Mega-CD) et ceux de la version originale de Final Fight, est un fin observateur !

GOLDEN AXE 3 : ARCADE OU MEGADRIVE ?

Vous avez tous joué à la saga Golden Axe dans les salles d'arcades ou sur Megadrive ? Vous êtes en manque de coups de massue sur la tête ? No problemo ! Le troisième volet de la série arrive bientôt en salle d'arcade. Je rappelle qu'on n'entre dans ces salles qu'à partir de 16 ans ou quand on peut prouver au gars à l'entrée qu'on est un super fana de jeux vidéo et qu'on lit Megaforce ! Ne vous laissez pas faire, les gars ! Pour ceux qui ne pourront pas jouer à Golden Axe 3 dans les cafés, sachez qu'une version Megadrive est bien sûr prévue pour Janvier 93 aux Etats-Unis, donc un peu plus tard chez nous.

LES MASTERS SEGA HIVER 92

L'HIVER SERA CHAUD !

Vous qui vous faites traîner par vos parents pour des méga courses hebdomadaires dans les centres commerciaux, sachez que Sega s'occupe de vous ! Une série d'animations va être mise en place à partir du 27 octobre prochain dans le but de vous faire jouer aux jeux Sega ailleurs que chez-vous. Une équipe de passionnés vous proposera de concourir sur Master System et Megadrive. Vous devrez atteindre des scores d'enfer pour gagner des prix allant de coffrets de pin's exclusifs à d'autres surprises dont nous ne vous parlerons pas ! Sega vous donne enfin la chance de prouver au monde et à Maître Sega que vous êtes plus fort que fort ! Les jeux seront choisis parmi les meilleurs jeux de sport et vous devrez jouer sur des nouveautés. Il faudra obligatoirement concourir en équipe de deux (un binôme), avec comme obligation de présenter un enfant et un adulte. Les concours se suivront tous les quarts d'heure du mardi au samedi pour finir par une finale hebdomadaire le samedi. Deux méga-compétitions auront lieu par jour pour les plus accros du paddle ! Pour les dates et les lieux de passage des Masters, suivez le guide :

27-31 OCTOBRE :
PARLY II LE CHESNAY (78) MAGASIN LE PRINTEMPS

[illegible] NOVEMBRE :
PARINOR AULNAY-SOUS-BOIS (93) CARREFOUR
AMIENS II AMIENS (80) CENTRE COMMERCIAL
BOBIGNY II BOBIGNY (93) PAKBO
CENTRE II SAINT ETIENNE (42) AUCHAN

[illegible] NOVEMBRE :
BELLE EPINE THIAIS (94) CARREFOUR
ITALIE II PARIS (75) LE PRINTEMPS
BOISSON [illegible] (20) CARREFOUR
VALENTINE MARSEILLE (13) LE PRINTEMPS

[illegible] NOVEMBRE :
EVRY II EVRY (91) EUROMARCHE
ST SEVER ROUEN (76) SUPER M
SAINT SEBASTIEN NANCY (54) EUROMARCHE
MAYOL TOULON (83) CARREFOUR

[illegible] NOVEMBRE :
CRETEIL SOLEIL CRETEIL (94) CARREFOUR
COLOMBIA RENNES (35) FNAC
PLACE DES HALLES STRASBOURG (67) MAMMOUTH
LABEGE II LABEGE (31) CARREFOUR

[illegible] DECEMBRE :
ATLANTIS SAINT HERBLAIN (44) CENTRE LECLERC
SAINT QUENTIN SAINT QUENTIN EN YVELINES (78) EUROMARCHE
MERIADECK BORDEAUX (33) AUCHAN

[illegible] DECEMBRE :
MAYENNE LAVAL (53) CARREFOUR
MERIGNAC SOLEIL MERIGNAC (33) CARREFOUR

VENEZ NOMBREUX ET ENTRAINEZ-VOUS !

LA MODE SONIC DANS LE MONDE

Il semblerait que le monde de la mode commence à s'intéresser à celui des jeux vidéos Sega. Aux Etats-Unis par exemple, il est désormais possible de se procurer des costumes, des T-shirts, des shorts, des pyjamas et autres baskets comportant le logo Sonic. Mais cela ne s'arrête pas là puisque l'on trouve tous les gadgets possibles et inimaginaux ayant un rapport avec le herisson : montres, jouets, masques en latex et autres BD. Le pire s'est vu au Japon avec une boisson pétillante répondant au nom de Fizzy Sonic, du délire !

RTL AIME LES JEUX VIDÉOS SEGA !

Même si vous n'écoutez pas spécialement RTL, vous devez vous brancher sur cette radio tous les mardis de 19h30 à 20h car on parle de nous, des jeux vidéos quoi ! Notre cher confrère Joystick anime une émission exclusivement consacrée aux jeux sur console. Un gentil animateur, Christophe Nicolas, annonce à l'antenne des tests de jeux, donne des tips et parle de l'info. Le tout se passe sous le contrôle des passionnés de jeux de chez Joystick et sur fond de musiques tirées de jeux. Bien sûr, les jeux Sega sont en bonne place et vous apprendrez plein de choses intéressantes sur votre passe-temps favori.

UN STAND SEGA GÉANT AU SUPER GAMES 92 !

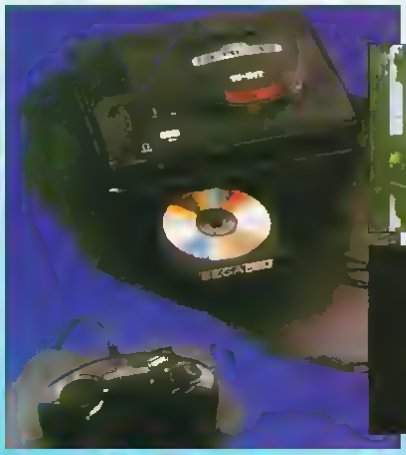
PRÉPAREZ-VOUS À DU SUPER COSTAUD !

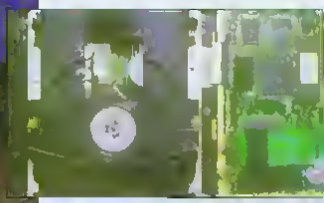
Le Super Games est le rendez-vous de tout ce qui se fait de mieux sur consoles et en matière de jeux vidéos en général. Il était donc evident que Sega participe à ce salon dédie à nos jeux préférés. Ainsi, du 4 au 8 novembre, vous pourrez decouvrir un stand de 200 metres carré (un des plus grands du salon, noblesse oblige !), entièrement dédié à Sega. Pas un centimètre carré ne sera occupé par autre chose que ce qui touche les jeux vidéos. Vous pourrez ainsi jouer aux nombreux jeux en accès libre (Game Gear, Master System et Megadrive) et decouvrir toutes les nouveautés de la rentrée. Les plus chanceux pourront s'eclater sur une ou deux machines d'arcade et de toutes façons, personne ne viendra pour rien puisque le Mega-CD sera en démonstration. Préparez-vous ainsi à venir admirer le stand Sega entre 10h et 19h pendant les quatre jours de folie. Cela se passe au CNIT de la Défense et les prix des entrées sont de 50 F et de 30 F (tarif réduit).

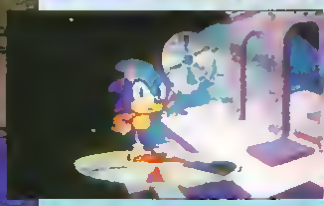
MEGA NEWS

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE LE KETCHUP HEINZ !

Heinz, qui est un grand fabriquant de ketchup mais aussi de nourriture en tous genres aux Etats-Unis, lance une super opération de promotion dans ce même pays de Septembre à Novembre. 1000 Master System II vont être proposées en prix a tous les acheteurs de Spaghetti Heinz. Il suffira pour eux d'envoyer un coupon trouvé dans le paquet et d'attendre un tirage au sort. L'équipe de Megafonce a déjà commandé un avion cargo de 20.000 paquets de Spaghettis ; par contre, si vous aves une idee pour la sauce !...







LE SEGA-CD POINTE SON NEZ AUX ETATS-UNIS

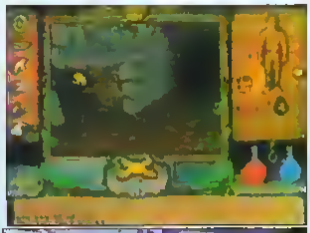
La longue attente va prendre fin pour tous les petits américains qui rêvaient de posséder un Mega-CD, le lecteur de CD destiné à être connecté à la Megadrive. On pourra trouver cet engin fabuleux en novembre et pour 299$ (1500 F) de l'autre côté de l'Atlantique. Il ne sera ni compatible avec le Mega-CD japonais ni avec le futur Mega-CD europeen. Son nom a d'ailleurs été modifié pour devenir le Sega-CD. Je ne vous bombarderai pas de chiffres techniques, il en sera bien temps lors de sa sortie en France (qui n'a pas encore été arrêtée). Sachez simplement que la technologie utilisée est exactement la même que pour un lecteur laser de CD audios, avec comme différence le fait que l'on place un jeu au lieu d'un album sur le petit disque laser. A ce propos, rien n'interdit un Segamaniaque d'écouter un CD audio normal sur le Sega-CD, le tout étant branché sur une chaîne stéréo. Mais que va gagner le joueur dans cette histoire ? Tout simplement une vitesse d'animation supérieure, un gain phenoménal de place memoire pour les graphismes et le contenu d'un jeu, un son de qualité irréprochable et des effets spéciaux tels que les rotations ou autres zooms. La machine se placera sous la Megadrive et on y inserera les disques de la même manière que dans un lecteur CD normal. Ah, j'oubliais ! Vue la quantite impressionnante de mémoire d'un simple disque, il sera possible d'inclure plusieurs minutes de scènes filmées dans un jeu. La version du jeu Sherlock Holmes en est d'ailleurs le meilleur exemple, puisque les scènes digitalisées lors des dialogues sont d'un réalisme jamais égalé sur console puisqu'issues d'un vrai film. Puisque j'en suis à vous parler des jeux, continuons dans la séne des bonnes nouvelles (rappelez-vous que les bonnes nouvelles pour les petits américains seront amenées à en être aussi pour vous un peu plus tard, bande de veinards !). Les jeux annoncés -et déjà en phase finale de développement- sont des plus divers et des plus allechants. Jugez plutôt !...

ET SI ON REVAIT UN PEU !

THUNDER STORM est la conversion du jeu du même nom qui a rendu fou plus d'un joueur de salles d'arcade ! Il s'agit d'un jeu qui rappelle le célèbre

VOUS JOUEZ TOUJOURS AUX LCD ?

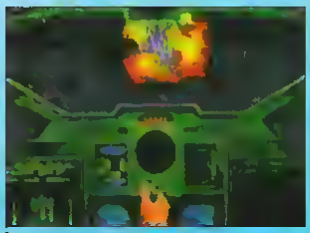
Les petits jeux à piles et à écrans à cristaux liquides semblaient détrônés par la Game Gear... Que nenni ! On trouve toujours de ces jeux dans les magasins spécialisés (plutôt les boutiques à gadgets, d'ailleurs) et ils conviennent merveillousement à votre petit frère ou votre petite sœur, ce qui vous permet de ne pas avoir à leur prêter votre Game Gear en pure perte ! La nouvelle star de ces petits jeux est Sonic the Hedgehog ! Pour retrouver votre héros préféré contre le Dr Robotnik, vous devrez vous procurer ce petit jeu valant une centaine de francs. Il en existe d'autres utilisant les héros made in Sega comme Altered Beast, alors pensez à votre petit frère !



vrai jeu d'arcade à la maison, puisqu'il sera possible de choisir parmi les trois héros du jeu d'arcade et de jouer tous les niveaux originaux. On pourra même jouer à deux à ce beat-them-up grand classique parmi les classiques !

WING COMMANDER est un jeu issu du monde de la micro et qui vous met aux commandes d'un vaisseau intersidéral dont le but est de détruire tout autre vaisseau se pointant devant son nez ! Des combats de folie dans l'espace et le tout en 3D !

Pour terminer ce petit panorama, voici un jeu destiné aux dingues de jeux



Thunder Force que tous les Segamaniaques connaissent. Vous pilotez un hélicoptère de combat armé jusqu'aux dents avec les dernières nouveautés en matière d'armement. La vue de l'action est en 3D et vous pilotez dans un décor fou, qui semble tellement réel qu'on en perd sa santé ! La version Sega-CD s'annonce délirante à tel point qu'on a du mal à croire aux clichés ci-contre ! Quand je pense qu'on va jouer un jour à ce

jeu dans notre fauteuil et sur notre Megadrive, j'en tremble d'avance !

BATMAN RETURNS propose une version améliorée du jeu original puisque sa version CD comportera une course en 3D avec la Ratmobile, qui promet de décoiffer !

FINAL FIGHT sur Sega-CD premettra enfin aux joueurs sur console de pouvoir jouer au de rôle et d'aventure sur console. C'est peut-être d'ailleurs ces joueurs qui auront le plus de chance au début puisqu'il pourront bénéficier de tous les atouts des CD en ce qui concerne le nombre et la grandeur des univers décrits dans les jeux d'aventure. ULTIMA UNDERWORLD vous fera parcourir un donjon géant avec un réalisme qui fait froid dans le dos !

UN STAND MEGAFORCE GÉANT AU SUPER GAMES 92

PRÉPAREZ-VOUS À DU SUPER COSTAUD II !

Eh oui, Megaforce sera évidemment aussi présent au salon des jeux vidéo pour vous présenter son équipe, ses news, ses numéros, etc. Grâce à votre magazine préféré, vous pourrez entrer dans ce salon pour gratuitement trois fois rien puisque vous trouverez dans ce numéro des réductions pour le Show ! Attention, vous devrez courir au stand Megaforce faire une lise à l'hôtesse (ou au beau) pour remercier toute l'équipe de cette délicate attention ! Plus de détails dans les pages qui suivent...

3615 MEGAFORCE
DES CENTAINES D'ASTUCES 24H/24

GAME'S
Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 21

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 1[illegible]

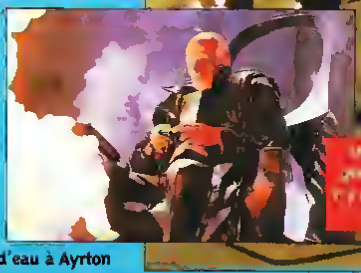
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 39

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21

MEGA NEWS

C'est l'agence Lintas Paris qui s'est occupée de développer les quatre spots que vous connaissez, j'espère déjà par cœur ! Pour ceux qui aiment les chiffres, sachez que ces quatre spots de 30 secondes chacun passeront 900 fois sur toutes les chaînes de France (et de plusieurs autres pays européens d'ailleurs, Espagne, Belgique, etc.). Le premier passage a eu lieu le 13 septembre et le dernier aura lieu au mois de février 94 (ça laisse le temps !). La préparation des tournages a dure trois semaines, à grands renforts d'ordinateurs pour que les images de synthèse présentées à l'écran vous comblent du bonheur le plus total !
Le but de cette nouvelle campagne, selon Sega, est de conforter l'image d'avance technologique de la firme ainsi que son esprit de defi et de challenge ; on devient ainsi un petit plus sérieux que dens la dernière campagne où l'humour féroce etait devantage de rigueur. Le pauvre personnage iroquois ne s'en est d'ailleurs toujours pas remis !
Ainsi donc, nous voila toujours avec le même slogan indetrônable et tellement génial ! Mais le but est légèrement différent puisque ca n'est plus le même joueur qui reste impitoyablement defié par la puissance de la Megadrive mais plusieurs types de joueurs. On trouve ainsi un sportif, un pilote de Formule 1, un aventurier ainsi qu'un Cyborg. Chacun a son domaine de preference. Le pilote (qui ressemble curieusement et comme deux gouttes d'eau à Ayrton

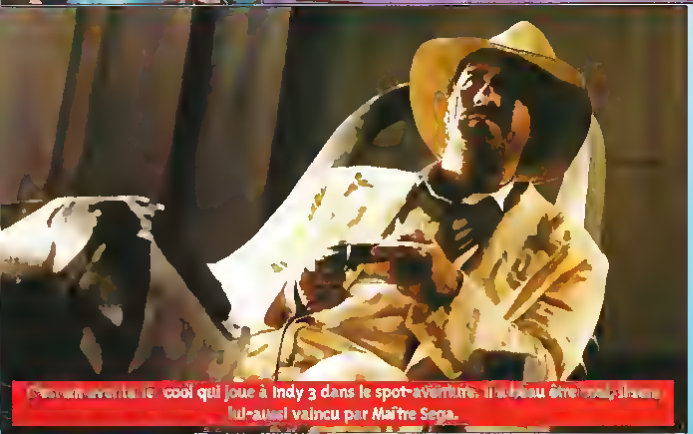


SEGA C'ES TOUJOURS

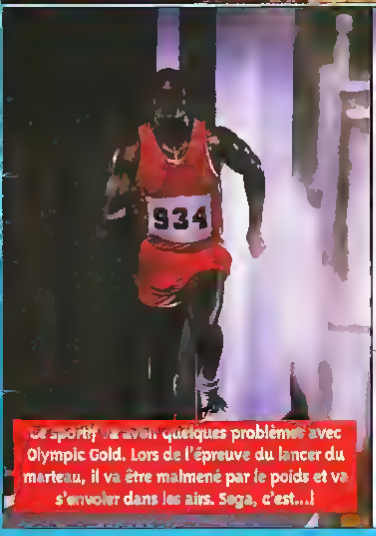
Il vaut mieux mettre un casque, on ne sait jamais ce qui peut arriver dans une pub !

Dans ce spot, un pilote se confronte à Senna via la Megadrive et Super Monaco GP II. Le duel est terrible et finit mal pour le pilote...

Les décors des spots ont été mixés avec des images de synthèse pour rendre le tout plus beau encore. Vous aurez droit ainsi à des images tournées sur le plateau (avec les vrais acteurs), des images de synthèse (programmées auparavant) et les images des jeux (issues de la Megadrive).



C'est un aventurier cool qui joue à Indy 3 dans le spot-aventure. Il a beau être cool, il sera lui-aussi vaincu par Maître Sega.



Ce sportif va avoir quelques problèmes avec Olympic Gold. Lors de l'épreuve du lancer du marteau, il va être malmené par le poids et va s'envoler dans les airs. Sega, c'est...!

La fumée inonde le plateau, un accident a dû se produire. Senna est plus fort que toi !

Senna !) prend son plaisir ludique dans les simulations de courses et notamment avec Super Monaco GP II. L'aventurier se passionne pour Indy 3. L'athlète n'a d'yeux que pour les stades et l'épreuve de lancer du marteau d'Olympic Gold. Enfin, le Cyborg (que vous avez pu découvrir le mois dernier sur la couverture de Mega Force) n'a pour seul but que de vaincre le T-800 dans Terminator. Pourquoi tant de haine ? Evidemment, les quatre héros de ces spots vont être à nouveau confrontés à la puissance made in Sega de la Megadrive. Et que va-t-il se passer ? Quelques secondes suffiront à prouver qu'une fois de plus, Sega, c'est plus fort qu'eux !

L'opération est réussie car les images sont nouvelles mais l'esprit de puissance, de technologie, d'humour ainsi que le slogan génial, sont toujours présents, bravo ! Il faut dire que les acteurs ont des tronches pas possibles, que les jeux choisis sont des hits et que le réalisateur est un des meilleurs réalisateurs de pub aux Etats-Unis (Michael Utterback). Pour votre culture, sachez que le tournage a eu lieu à Toronto et a fait appel aux techniques d'effets spéciaux des films Terminator pour ne citer qu'eux. Il a duré 20 jours et la post-production de-même. Si vous n'avez pas encore vu ces petites merveilles, plantez-vous devant votre poste, éteignez votre Megadrive l'espace d'un instant et regardes...

La nouvelle campagne de pub télévisée Sega déferle sur vos écrans depuis deux semaines. Mega Force a enquêté sur cette nouvelle série de spots qui n'ont abandonné ni l'humour ni la force du slogan maintenant ultra populaire : "Sega, c'est plus fort que toi !". Récit d'un tournage...

ST
S PLUS FORT

MEGA NEWS

ACTION CHAIR : JOUEZ DANS UN FAUTEUIL !

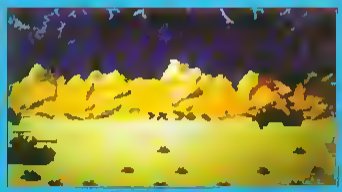
Voila un accessoire (si on peut encore appeler cet engin un accessoire !) qui sort de l'ordinaire puisqu'il s'agit d'un fauteuil ! L'Action Chair de Sega est un périphérique qui se branche sur votre Megadrive (le plus gros jamais branché sur une Megadrive !). C'est un fauteuil qui enregistre les mouvements de son occupant et les retransmet simultanément dans un jeu qui s'y prête. Conçu pour optimiser les sensations des joueurs, notamment dans les simulations de courses de voitures et de vols, où l'action se déroule de face ou vue de dessus (Ex: AFTERBURNER II, GALAXY FORCE II, OUT RUN, SUPER MONACO GP II etc...), il permet réellement de s'accorder à vos mouvements au cours d'un jeu, pour se rapprocher ainsi toujours plus de la réalité. Lorsque vous déportez votre corps à droite, le joueur à l'écran fait de même avec l'engin qu'il conduit. Il en va de même pour le freinage, ou les accélérations : il suffit de bouger son corps tout en se cramponnant aux manches à balai (un de chaque côté) et les sensations seront violentes ! Attention, n'allez pas jouer à Sonic avec l'Action Chair, vous risquez d'avoir une ou deux surprises à l'arrivée ! Par contre, un Super Monaco GP tombera à point ! Desert Strike, par exemple, fera aussi tout à fait l'affaire grâce aux deux manches à balai, comme dans les vrais hélicos ! En ce qui concerne l'esthétique, pas de problèmes :

Y-A-T-IL UN PILOTE DANS LA CONSOLE ?

Microprose, qui est une firme de jeux vidéo axée sur les jeux micros de simulation, annonce la conversion prochaine du super célèbre F-16 sur Megadrive. On peut s'attendre à du tout beau puisque ce simulateur de l'avion de chasse américain avait fait recette sur micro. Mais en parlant d'attendre, il faudra vraiment attendre car aucune date n'a été avancée aux Etats-Unis. On ne sait même pas si le support sera CD ou cartouche. On sait par contre que ce sera beau et réaliste !

UNE NOUVELLE ARME POUR LES SEGAMANIAQUES

LE MENACER !



Un nouveau gadget est annoncé pour bientôt aux Etats-Unis, et quand je parle de gadget, il s'agirait plutôt d'une petite révolution dans le monde de la Megadrive ! Ceux qui connaissent le light-phaser, sur la Master System, pourront goûter aux joies du tir sur écran sur Megadrive avec le Menacer. Nous ignorons encore si cet accessoire sera distribué en France, mais nous vous informerons dès qu'une décision aura été prise à ce sujet. Pas besoin de vous décrire la bestiole avec des qualificatifs fous, jetez simplement un coup d'œil au cliché du Menacer ainsi qu'aux premières photos de jeux, ça calme ! Sachez que l'on peut retirer la crosse du Menacer (en plastique noir), pour le transformer en pistolet du futur, ça fait très classe ! L'engin fonctionne avec six piles et il sera livré avec une cartouche contenant 6 jeux. La technologie qu'il utilise est fondée, comme tous les autres pistolets de ce genre, sur les rayons infra-rouges. Pour ceux d'entre-vous qui ne connaissent pas cette technique, elle consiste à utiliser des rayons invisibles à l'œil humain en visant l'écran télé sur laquelle est branché la Megadrive avec le Menacer. C'est tout à fait fondé scientifiquement et ça marche sans problème !

c'est une coque en PVC noire qui s'articule autour d'un bloc. Le tout est lesté par une base lourde qui vous évitera les désagréments d'une chute "physique" dans le feu de l'action ! D'ailleurs, la ceinture de sécurité n'a pas été prévue... Les mains du joueur assis dans le fauteuil sont posées sur les extrémités des deux manches à balai, et il faut comprendre qu'il s'agit de manches à balai fixes ; ce sont uniquement les mouvements et les oscillations de votre corps qui commandent l'action. Quatre boutons de tirs sont proposés pour ce siège destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes. La question que l'on se pose est de savoir si l'on peut jouer aux shoot-them-up avec l'Action Chair : pourquoi pas ! Mais ce périphézique reste quand même destiné aux courses et simulateurs, qu'on se le dise ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à persuader vos parents de virer leur table basse du salon afin de remplacer celle-ci par cet accessoire plutôt encombrant. Prétextez simplement qu'il s'agit d'un objet design et à la pointe de la technologie, et vous pourrez vous éclater devant votre télé sous les yeux ahuris de votre entourage ! Vous pourrez trouver ce superbe objet dans les points de vente FNAC, courant Septembre, au prix de 990 F.

SEGA ELECTRIFIÉ !

Sega of America a annoncé récemment son alliance avec General Electric, une firme américaine fabriquant des composants électroniques. Le but est d'utiliser l'expérience de distribution et de vente en masse de Sega avec l'avance technologique et l'expérience technique de General Electric. Le but est de rechercher toujours plus de sophistication dans les jeux vidéo qui dépendent en grande partie, comme vous le savez, des avancées technologiques. Comme quoi le business du jeu vidéo n'a rien d'un gag comme certains semblent bêtement le penser. Rappelez-vous en lorsqu'on se moque de vous quand vous jouez à Sonic pendant des heures...

LES VIEUX BABAS VONT AIMER BIO-HAZZARD BATTLE !

Si vous vous rappelez d'un vieux jeu de café qui s'appelait Centipède, c'est que vous êtes un baba-cool ! Ce jeu est en effet un des tous premiers jeux d'arcade a avoir passionné pas mal de joueurs écolos. Il utilisait un track-ball (boule qui tient lieu de manette de direction) et mettait en scène une chenille et des champignons ! Sega semble avoir été sensible aux prières désespérées des fanes de ce jeu (ils ont maintenant bien 60 ans passé !). Nous aurons donc bientôt le droit à une nouvelle version de ce jeu sur Megadrive et répondant au nom "high-tech" de Bio-Hazzard Battle.

DERNIERES SORTIES

MEGADRIVE

CHUCK ROCK
ACTION - Difficulté : 3
Nombre de joueurs : 1

EUROPEAN CLUB SOCCER
SPORTS - Difficulté : 2
Nombre de joeurs : 2

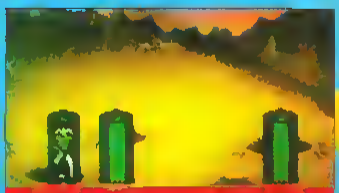
MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK
ACTION - Difficulté : 3
Nombre de joueurs : 1

ARCADE SMASH HITS
ACTION - Difficulté : 2
Nombre de joueurs : 1

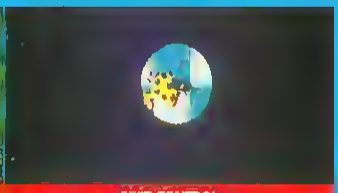
WHACKBALL
Dans ce jeu d'adresse, il vous faudra guider les boules jusqu'aux murs en leur tirant dessus.

Magiquement, vous visez l'écran, vous appuyez sur la gâchette quand vous le désirez et pif!, paf!, la cible visée tombe ! Prenez par exemple Frontline, l'un des 6 jeux fournis avec le Menacer : vous devez tirer sur tout ce qui défile sous vos yeux et qui ressemble a un tank, un hélico ou tout autre engin de guerre. Vous n'aurez pas de mal à les reconnaître, ils passent le plus clair de leur temps a vous bombarder Il vous suffit de vous placer bien en face de l'écran télé, pas trop loin, et de poser vos yeux sur les deux viseurs. Vous alignez la cible et tirez. Si vous ratez un tank, il vous tirera dessus et vous perdrez des points de vie lorsque l'ecran sera touché. Les cinq autres jeux utilisent bien sûr la même technique mais leurs contenus sont différents et varies. Suivez le guide !



SPACE STATION DEFENDER
Le but du jeu est simple : tirer pour survivre ! Des tonnes d'aliens vous arriveront dessus sans crier gare alors défendez-vous ! Visez calmement sans perdre de temps et tirez sans trembler !

TOE JAM AND EARL
Vous retrouverez les héros bien connus d'un jeu Megadrive dans ce jeu de lancer de tomates complètement délirant !



PEST CONTROL
Tirez sur les petites creatures qui feront tout pour vous piquer vos pizzas !

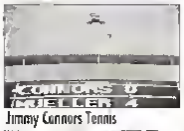
MEGA FORCE N°11
EN VENTE LE 9 NOVEMBRE

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

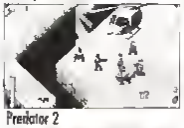
MEGADRIVE

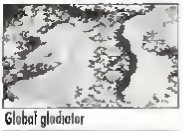
Les nouveautés d'abord !

Batman Returns


Jimmy Connors Tennis

NHL PA Hockey 93


Predator 2


Global gladiator

Indiana Jones

WWF Wrestlemania

Captain America

Team USA Basketball

Thunderforce IV

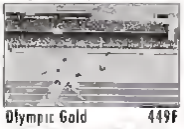
European Club Soccer 449F

Senna Grand Prix 499F

Tazmania 449F

Dragon's Fury 449F

Aliens 3 449F


Olympic Gold 449F

Chuck Rock 449F

Terminator 449F

DR Robinson Supreme 449F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'emission

GÉANT MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX

995F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX

1290F

VERSIONS FRANÇAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

JUSTE ARRIVÉS !!

Europ. Club Soccer (Foot)	449F
Senna Grd Prix (Course F1)	499F
Tazmania (Plateforme)	449F
Dragon's Fury (Flipper)	449F
Aliens 3 (Sim. boxe)	449F

JOUEZ JUSQU'A 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

249F

ACTION REPLAY PRO

Multipliez vos vies, energies, gameplay. Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

NOUVEAU !

«LA CITY»

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo Francaise.

499F

Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possede 8 boutons avec tir automatique independant, un tir rapide, un ralentisseur et un stirk 8 directions.

ACCESSOIRES

Remote controller +1 manette	249F	Arcade Power Stick	449F
La manette seule	145F	Remote controller	369F
Control Pad Pro 2	125F	Adapt. Master-Mega.	295F
Control Pad Megad	159F	Adaptateur Secteur	175F
		Prise Péritel	175F

GAGNEZ DES JEUX sur 3615 MICROMANIA

LE TOP 25 MEGADRIVE

PROMOS MEGADRIVE

Altered Beast	~~449F~~ 119F	Bobocod	~~449F~~ 399F
Crack Down	~~449F~~ 119F	Rolling Thunder 2	~~499F~~ 399F
E Swat	~~449F~~ 119F	Golden Axe 2	~~449F~~ 399F
Super Basket Ball	~~449F~~ 119F	Mercs	~~475F~~ 299F
Thunderforce 2	~~449F~~ 119F	Moonwalker	~~395F~~ 295F
Splatter House 2	~~499F~~ 399F	Art Alive	~~325F~~ 245F
Cadash	~~449F~~ 349F	Rings of Power	~~499F~~ 395F
World Cup Italia	~~395F~~ 215F	Joe Montana 2	~~399F~~ 295F
S. Thunderblade	~~395F~~ 215F	Buck Rogers	~~499F~~ 395F
Alex Kidd	~~325F~~ 215F	Immortal	~~449F~~ 395F
Mickey Mouse	~~449F~~ 399F	Devilish	~~349F~~ 249F
Quackshot	~~449F~~ 399F	California Games	~~475F~~ 299F

99F OU GRATUITE

POUR L'ACHAT DE L'UNE DES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE

TOP 30

Desert Strike (Arcade)	499F	Marble Madness (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	F22 Interceptor (Sim Vol)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Wonderboy in Monster (Plt)	475F	Talmits Adventure (Aventure)	499F
Street of Rage (Combat)	449F	Batman (Action)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Side Pocket (Billard)	449F
The Simpson's (Plateforme)	395F	Toki (Plateforme)	395F
Road Rash (Course Moto)	449F	Greendog (Arcade)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F	Slime World (Arcade)	449F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F	Pitfighter (Catch)	475F
Krusty's Fun House (Plt)	349F	Turbo Out Run (Arcade)	449F
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F	PGA Tour Golf (Sim Golf)	449F
Super Volleyball (Sim.)	299F	After Burner 2 (Arcade)	449F
John Madden N.2 (Baseball)	449F	Spiderman (Arcade)	449F

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Reole
Niv.-2 – Metro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Elysees
RER Ch. De Gaulle-Etoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^{ial} Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^{ial} Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^{ial} des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^{ial} Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

MEGADRIVE
Multipliez vos vies, énergies, gamepley.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
ACTION REPLAY PRO 499F

DÉMENT !!
ADAPTATEUR SECTEUR
99F
SPÉCIAL GAMEGEAR

NICE LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^{ial} Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^{ial} Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 75 52

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,
MICROMANIA
vous dévoile tout sur les jeux
dans l'émission
MICRO KID'S

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera afferte
GRATUITEMENT
lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez au tapez 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE

NHLPA Hockey 93 (Sim. Hockey)	**LHX Attack Chopper** (Hélico.)
Predator 2 (Arcade)	**Twisted Flipper** (Flipper)
Team USA Basket (Sim.)	**Aquabatics Games** (Sim. sport)
Jim. Connors Tennis (Sim.)	**Strider 2** (Arcade)
WWF Wrestlemania (Catch)	**Aliens 3** (Combat)

GAMEGEAR

Senna Grd Prix (Course F1)	**Wimbledan Tennis** (Sim.)
Chuck Rock (Plateforme)	**Marble Madness** (Arcade)
Prince of Persia (Aventure)	**Indiana Jones 3** (Plateforme)
Tazmania (Plateforme)	**Aliens 3** (Combat)
Batman Returns (Arcade)	**D. Rabinson Basket** (Sim.)

PROMOS MEGADRIVE

Super Basketball	~~395F~~ 119F	Flicky	~~395F~~ 119F
Thunderforce 2	~~395F~~ 119F	Arrow Flash	~~395F~~ 119F
Altered Beast	~~395F~~ 119F	Dynamite Duke	~~395F~~ 119F
E Swat	~~395F~~ 119F	World Cup Italia	~~395F~~ 215F
Crackdown	~~395F~~ 119F	Super Thunderblade	~~395F~~ 215F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraisan garantie par Calissima - 48h

Nom - Prenom
Adresse
Code Postal Ville Tél

MG11	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 80F)			+ 29F
		TOTAL À PAYER =	F

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION ___/___ SIGNATURE

N° de membre (facultatif)

MEGADRIVE

Par une soirée hivernale glaciale, alors que la pluie tombe sur les trottoirs maculés de Gotham City, à la descente d'un train, vous, âgé d'une dizaine d'années, et vos parents, décidez de vous promener à la tombée de la nuit. Mais ce que vous ignorez, c'est que de toutes les mégapoles américaines, Gotham est de loin celle qui détient le record du taux de criminalité. Vous n'allez donc pas tarder à l'apprendre à vos dépens, puisqu'au détour d'une sombre ruelle, deux voyous vous dépouillent et vos parents meurent lors de cette agression.
Bien des années après, vous vivez toujours à Gotham, dans l'ambiance glauque de cette cité. Les forces publiques sont incapables de lutter contre le crime organisé, mais vous avez eu le temps de vous préparer à nettoyer la ville. Aidé de vos super pouvoirs et d'un équipement à faire pâlir James Bond, vous décidez, une fois pour toutes, de débarrasser Gotham de ces parasites. Votre pire ennemi : le Joker. La bataille aura donc lieu. Batman est fin prêt.

STAGE 1
GOTHAM CITY STREETS

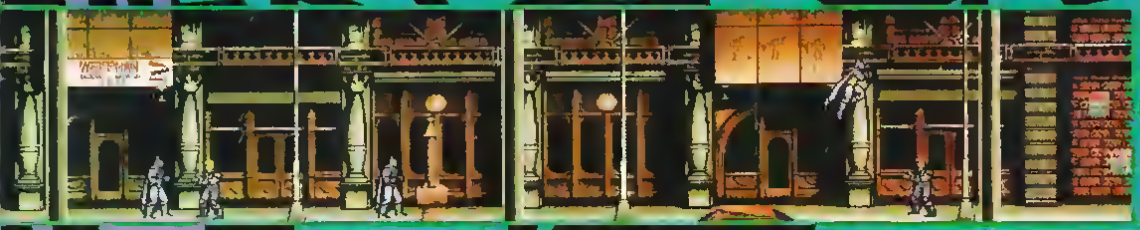
A

B

Votre aventure vengeresse démarre dans les rues de Gotham. Bien que l'ambiance glauque y soit on ne peut plus présente, les ennemis sont rares et peu résistants. Vous rencontrerez donc peu de difficultés. Gardez quand même vos batrangs dans vos poches, vous n'en aurez pas besoin jusqu'au boss.

BATMAN

A

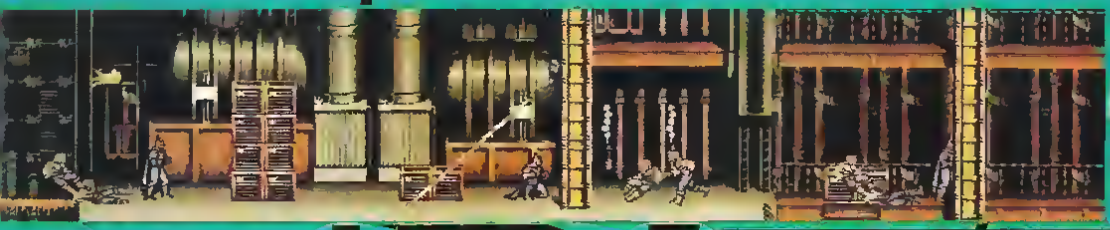


B

BOSS 1 : KICK BOXER

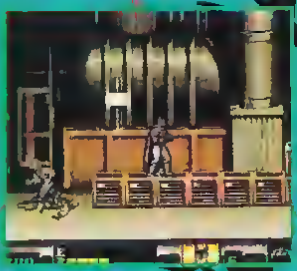
Vous disposez de cinq batrangs, qui font mal aux dents du boss, mais comme rien n'est jamais tout à fait comme on le voudrait, tous les batrangs ne suffisent pas. La solution : dès qu'il se précipite vers vous, sautez par-dessus, placez-vous derrière lui et frappez-le avec vos poings.

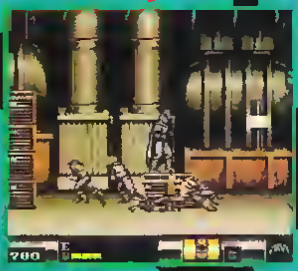
STAGE 2
AXIS CHEMICAL FABRIK



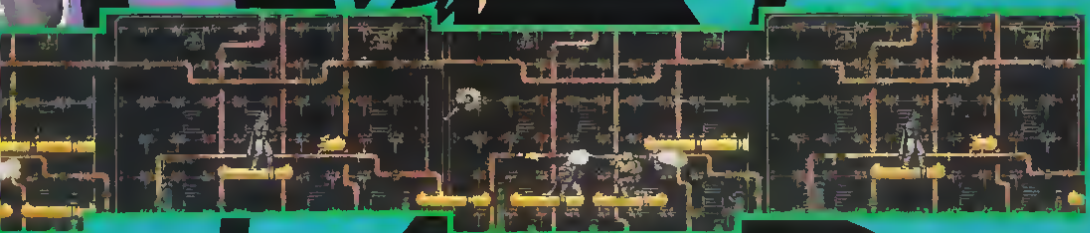
A

Au bout à doite, utilisez le grappin en hauteur pour monter de poutrelle en poutrelle. Une fois en haut, allez à droite et laissez-vous tombez dans le conduit d'aération.
En bas du tuyau, pour descendre appuyez sur C et sur la flèche vers le bas. Vous rencontrerez ensuite des ennemis armés de boomerangs. Mettez-vous à genoux et donnez des coups de pied Ne vous laissez pas surprendre par les explosions de tuyaux - pour cela, passez le plus rapidement possible. Continuez à droite et montez dans le conduit vert, vous n'avez plus que quelques mètres avant de trouver le boss.





Fer de lance de l'industrie de Gotham, l'usine chimique Axis sera le lieu de votre prochaine bataille. Là, les ennemis se reproduisent à la vitesse des criquets en migration et nous subodorons que vous êtes maintenant entraîné.
Une fois arrivé à la première rangée de caisses, marchez sur le haut de celles-ci pour éviter les ennemis qui accourent. Après avoir passé la première rampe au-dessus du vide, appuyez vers le haut puis C sur le joypad pour lancer votre grappin sur le tuyau. Une fois positionné sur le bout de tuyau, sautez à droite en appuyant rapidement et violemment sur C pour atteindre le monticule de caisses à droite. Agissez rapidement, sinon les sbires du joker fonceront sur vous deux par deux.

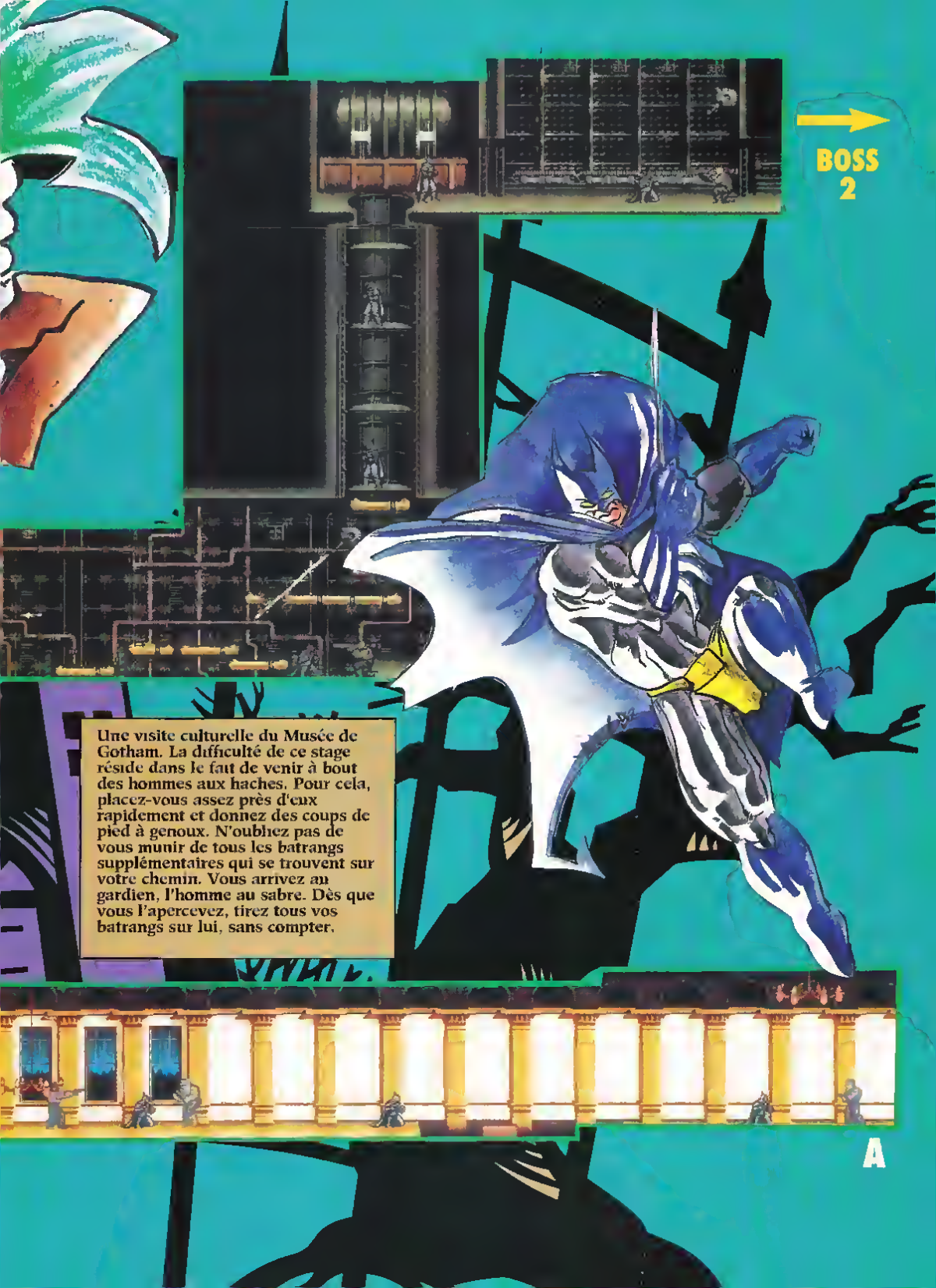


C

BOSS 2 : JACK NAPIER

Détruisez d'abord le canon en haut à gauche à l'aide de vos poings, puis l'homme au bazooka qui se trouve en bas à droite. Ne plongez pas dans les barils d'acide, c'est mauvais pour votre teint ! La solution la plus simple est de tuer d'abord l'ennemi en bas , ensuite de monter et détruire ou d'éviter le canon, de sauter sur la plate-forme en haut à droite où se trouve le tireur, de lui donner un coup de poing. Il tombera alors dans l'acide et deviendra le Joker.

STAGE 3 FLUGELHEIM MUSEUM


BOSS
2
Une visite culturelle du Musée de Gotham. La difficulté de ce stage réside dans le fait de venir à bout des hommes aux haches. Pour cela, placez-vous assez près d'eux rapidement et donnez des coups de pied à genoux. N'oubliez pas de vous munir de tous les batrangs supplémentaires qui se trouvent sur votre chemin. Vous arrivez au gardien, l'homme au sabre. Dès que vous l'apercevez, tirez tous vos batrangs sur lui, sans compter.
A

B

A

C

D

BOSS 3 : BOB THE GOON

Il n'y a pas d'ambiguité possible, ce n'est pas le guide du musée
S'il vous charge rapidement, sautez par-dessus. S'il fait un grand bond vers vous, attendez qu'il se relève, allez à sa rencontre et frappez-le une fois avec les poings.

C
D
B

STAGE 4
GOTHAM CITY STREETS

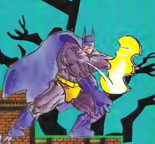
Vous voici enfin dans la fameuse batmobile, engin délirant s'il en est, et ô combien efficace pour gérer la circulation et les embouteillages dans les rues de Gotham. Une petite pression sur les commandes du joypad, et hop, les vilains mal garés ne sont plus qu'un désagréable souvenir

STAGE 5

Ce passage du jeu fera largement appel à vos capacités, que dis-je, à vos dons, d'acrobate et de funambuliste chevronné.
Les ennemis sont peu coriaces, mais il va falloir sauter efficacement, pour avancer de plate-forme en plate-forme. Si le saut vous paraît trop court, appuyez de nombreuses fois sur le bouton C, pour vriller votre salto avant. Dommage que les JO soient terminés, vous étiez en bonne voie...
Après la quatrième plate-forme à droite, sautez dans le vide pour trouver cinq options.

BOSS 4 : THE NUCLEAR POWER BLASTER

Le pseudo-boss de ce niveau nous fait davantage penser à un char de l'opération Desert Storm, perdu dans les artères de la mégapole. Utilisez vos missiles en restant à distance.



Les bonus. Vous y gagnez en plus une vie à chaque passage. Continuez à droite. Deux plates-formes plus loin, munissez-vous du batrang impérativement.

A

STAGE 6
IN THE SKY OVER GOTHAM

La phase Shoot du jeu. Vous êtes à bord du Batwing. Même principe qu'avec la Batmobile, vous finirez par arriver au bout du stage face à un hélico de combat, type Mig-23.

STAGE 7

A

B

BOSS 5 :

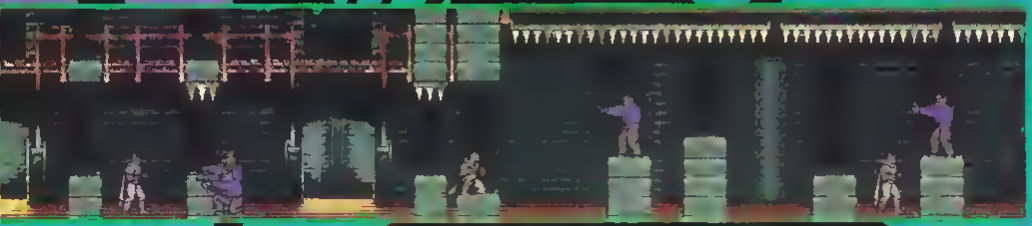
Le boss a une sale tête ! Pour le détruire, il suffit d'utiliser les batrangs. C'est pour cette raison que nous vous avons suggéré de les prendre auparavant. Tirez le plus rapidement possible sans chercher à esquiver Euh si, quand même un peu...

BOSS 6 : TURBO-ATTACK-COPTER

L'hélico de combat de fabrication soviétique. On se demande bien ce qu'il fait à Gotham d'ailleurs. Envoyez lui 3 séries de missiles.

A

B

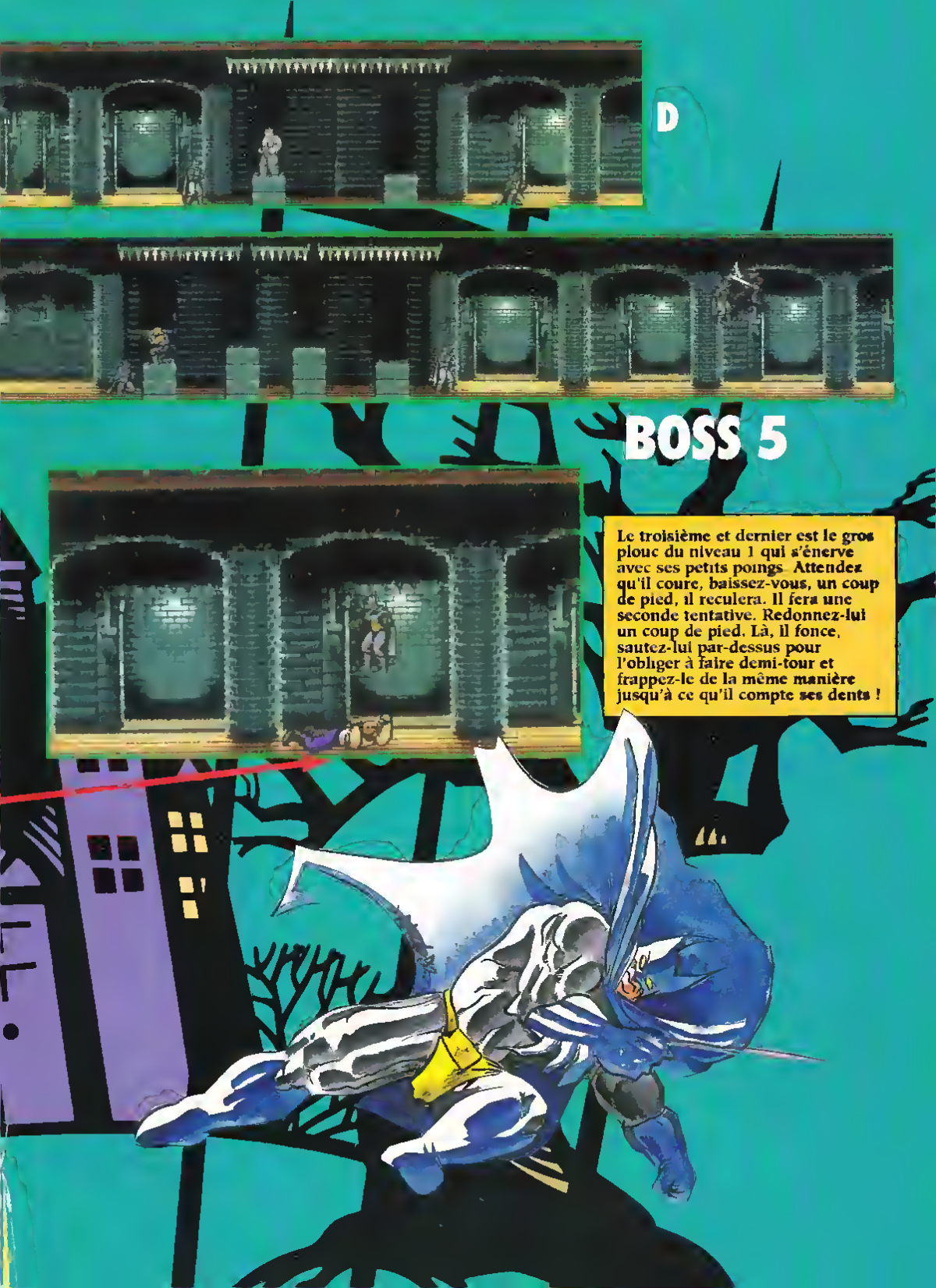


C

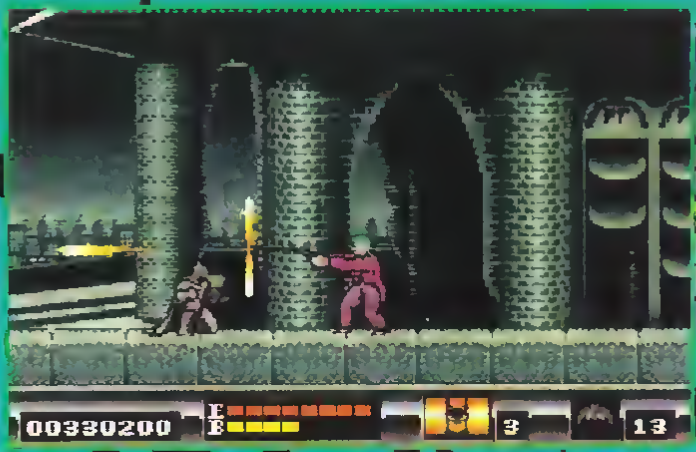
Suivez bien le plan pour repérer l'emplacement régulier des sbires du joker. Vous serez obligé de faire de nombreux va-et-vient entre la plate-forme du haut et les pièges du bas. Le chemin est long jusqu'aux trois boss que vous trouverez au bout du parcours, après le corridor dont les plafonds sont ornés de pointes d'un goût plus que douteux.
Le premier boss est celui du stage 2, comme par magie ressuscité. La technique est la même que celle utilisée initialement au deuxième niveau. Le deuxième affreux de service vous rappellera le boss du niveau 5, celui qui savait si bien manier le sabre. Et pour cause, c'est lui...

STAGE 8
GOTHAM CATHEDRAL

Vous êtes sur la bonne voie pour trouver le Joker. Continuez votre chemin entre les deux tours. Le Joker se trouve en haut à gauche. Attention toutefois au dragon qui s'amusera à vous griller les poils du nez.


D
BOSS 5
Le troisième et dernier est le gros plouc du niveau 1 qui s'énerve avec ses petits poings. Attendez qu'il coure, baissez-vous, un coup de pied, il reculera. Il fera une seconde tentative. Redonnez-lui un coup de pied. Là, il fonce, sautez-lui par-dessus pour l'obliger à faire demi-tour et frappez-le de la même manière jusqu'à ce qu'il compte ses dents !

A
Dans la tour de gauche, vous trouverez nombre de bonus, bien utiles pour aller voir la face de Tapis Vert.



THE JOKER

Dès que vous êtes face à lui, ne prenez pas trop de temps pour réfléchir car il va tirer de suite. Baissez-vous. Puis sautez immédiatement pour éviter la flamme bleue à ras du sol.
A ce moment-là, allez lui donner un coup de poing, puis revenez à votre position de départ. Si vous possédez au moins deux vies, utilisez la technique consistant à lui envoyer rapidement tous vos batrangs. Si vous n'arrivez pas à le refroidir du premier coup, c'est que vous êtes...tout à fait normal. Il vous faudra bien de l'entraînement avant d'y arriver. Well done Bat !

THE JOKER

BOSS FINAL

Well done Bat !

SEREZ-VOUS SUFFISAMMENT SPORTIF POUR LES AQUATIC GAMES DE JAMES POND...

Même James Pond a de temps en temp besoin d'interrompre son jeu de cache-cache (à l'eau) avec les grands méchants loups (de mer). Mais, loin de barboter sur quelque plage exotique, il a organisé un tournoi turbot auquel peuvent participer jusqu'à quatre joueurs. les Aquatic Games™.

Dix épreuves complètement loup-phoques très en vague, dont le monocycle pour requin, le 100 mètres éclaboussements, le saute-grenouille et le dégommage de coquillage, avec quatre nouveaux personnages assez salès..

SEGA MEGA DRIVE

...OU REMPORTEREZ-VOUS LA 'SPECIALE',

AVANT DE CLAQUER LE CRÜE BALL!

Patchwork d'images écran.

Tout cela vous entraine dans une action pleine de boums, vlans, bangs de flipper sur fond de heavy metal.
Inspiré et accompagné par trois morceaux des Motley Crüe au goût puissant, Crue Ball™ va faire sauter les amplis.
Des monstres apparaissent à tout bout de champ, changeant ainsi la trajectoire de la sphère chromée.
Secouez le flipper comme au cafe, mais attention à ne pas tilter.

Aquatic Games et Jannes Pearl sont des marques déposées de Millennium Interactive Ltd. © 1992 Millennium Interactive Ltd. Sega et Mega Driver sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

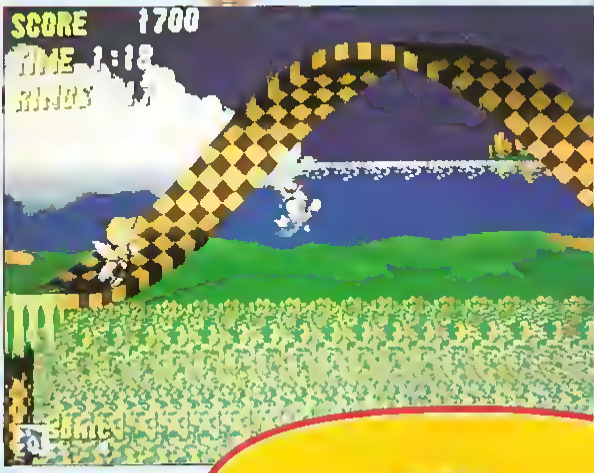
ELECTRONIC ARTS®

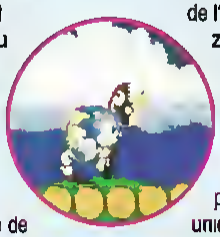
Distribue par Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, (1) 46 62 1212

PREVIEW

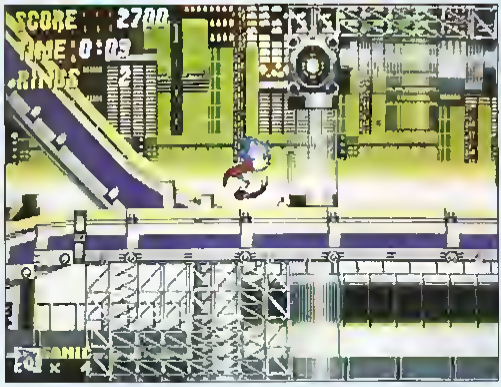
MEGA DRIVE

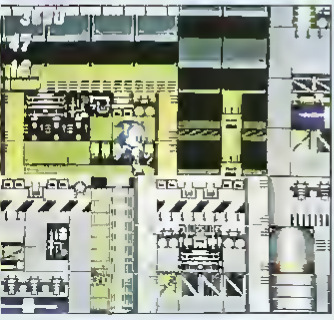
Incroyable mais pourtant bel et bien vrai, revoici enfin le tant attendu Sonic ! Le hérisson à grande vitesse (HGV) repart une fois encore en guerre contre le redoutable docteur Robotnik. Il pensait en avoir fini avec cet immonde individu dans la première partie, mais il n'en est rien. Le docteur Robotnik menace une fois encore l'existence de milliers de vies innocentes. Cette fois aussi, il emploiera les gros moyens pour parvenir à ses fins. Dès le premier combat contre Sonic, c'est dans un véritable char d'assaut que combattra le docteur. La partie est loin d'être gagnée d'avance pour Sonic, même si désormais, les choses devraient aller pour lui en se simplifiant. Pourquoi ? Parce que Sonic ne se bat plus seul ! Il est maintenant accompagné d'un écureuil qui, légèrement moins rapide que lui, ne se démène pas mal du tout. Vous l'avez compris,





Sonic 2 peut se jouer à deux simultanément ! Cela se traduit par une coupe de l'écran en deux zones superposées, lorsque les deux joueurs ne sont pas ensemble, ou par un écran unique, lorsque Sonic et l'incroyable écureuil sont proches. A vous de filer comme le vent dans les paysages aux graphismes très recherchés, au gré d'un scrolling d'une fluidité incontestablement impeccable, accompagné de votre copain l'écureuil ! Il existe un dicton pour ce genre de situation qui dit "travail à deux, travail sérieux" ! Si les scrollings différentiels risquent de vous couper le souffle tant ils sont incroyables de beauté, les musiques sourant quant à elle vous faire retrouver l'ambiance unique de Sonic. Vous retrouverez, entre autres, les grands thèmes musicaux du premier épisode des aventures de Sonic, mais entièrement retravaillés ; mais pour ce qui est de mettre de l'ambiance, les graphismes à eux seuls devraient suffire à cette





tâche : plaine truffée de toboggans, décors futuristes ou encore grottes inquiétantes... Sonic ne reculera devant rien pour arrêter l'infâme docteur Robotnik. En un mot comme en cent, une grande aventure en perspective.
EDITEUR : SEGA

Cette version n'étant pas terminée, ne vous inquiétez pas si les graphismes sont écrasés dans le mode deux joueurs : ils seront entièrement redessinés dans la version finale.

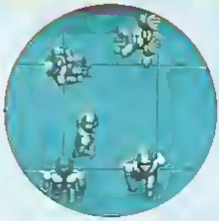
PREVIEW

MEGA DRIVE

SPEEDBALL II

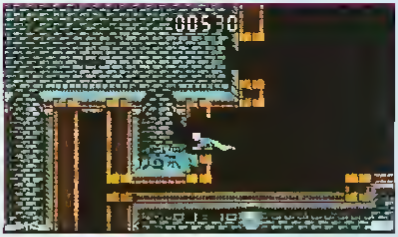
Imaginez un monde où les sports sont arrivés à un stade d'une violence inouïe. Un monde où ces sports se pratiquent en armure et où la seule règle est celle du plus fort. Avec cette succinte description, vous avez déjà un aperçu assez net de ce que peut être Speedball... Assez proche de notre contemporain handball sur le fond, ce sport complètement dégénéré s'en éloigne sensiblement sur la forme ! Vous pourrez vous lancer dans un championnat où seules les meilleures équipes passeront dans la division supérieure ! Les noms des équipes en jeu sont, à eux seuls, suffisamment éloquents : les Steel Fury, les Renegades, les Revolvers... Sur le terrain, le but est simple : marquer des buts contre l'adversaire en lançant une boule de métal. Avant même de participer à un match, vous pourrez composer vos équipes en achetant les joueurs, les équiper et les disposer une fois sur le terrain. Sachez aussi que vous ne serez pas obligé de participer aux matches en jouant en tant que coach (entraîneur). Vous deviendrez ainsi le gérant de l'équipe ! Il faudra alors veiller à ce que vos joueurs ne ressortent pas du terrain sur une civière ! Speedball s'adressera aussi bien à ceux qui aiment les jeux de sports qu'à ceux qui veulent voir du nouveau et de l'original !

EDITEUR : VIRGIN GAMES



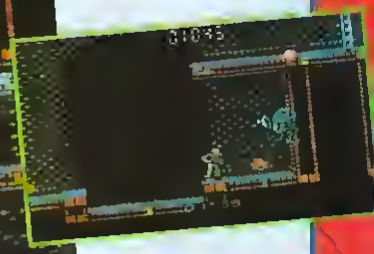
MASTER SYSTEM

ALIEN 3



Bouh, les vilains monstres ! Vous venez d'aller voir Alien 3 au cinéma (ou vous êtes sur le point d'y aller) et désirez continuer à vous plonger dans ce monde horrible, peuplé de créatures diaboliques ? Pas de problème avec cette adaptation du film sur Master System, l'ambiance est au rendez-vous ! Vous êtes Rippley (la boule à zéro, comme dans le film !) et devez intervenir sur une planète infestée d'aliens. S'inspirant dans les grandes lignes du scénario du film, Alien 3 prend toutefois quelques libertés par rapport à l'histoire originale. Il y a, par exemple, plusieurs aliens tapis dans les recoins et vous attendant pour le grand soir, alors que dans le film, un seul alien fait des siennes ! Quoiqu'il en soit, on retrouve la planète prison, la bande de dégénérés aux crânes rasés qui sont prisonniers, etc. Rippley doit commencer par délivrer des prisonniers tout en évitant de se faire tuer par les aliens. Ces derniers attendent cachés et vous foncent dessus à grande vitesse. Pour les tuer, vous utiliserez des armes à feu (autre nouveauté par rapport au film dans lequel personne n'a d'arme à feu) trouvées pendant le parcours : lance-flammes, fusil mitrailleur, etc. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil. Dans le premier niveau, par exemple, à un certain moment, Rippley se faufile dans des conduits et l'on ne distingue que la portion dans laquelle elle se trouve. A chaque fois qu'elle progresse, la suite apparaît avec des surprises telles un alien qui traîne ! Un jeu de combat mêlant un peu d'aventure (il faut trouver des prisonniers ou des items et passer à certains endroits), et qui s'annonce comme un jeu bien violent !

EDITEUR : ACCLAIM



PREVIEW

GAME GEAR

STREETS OF RAGE

Etes-vous prêt à rejoindre Axel et Blaze ? Assaillis de tous côtés dans les rues d'une vaste ville américaine, Axel et Blaze se défendront de leur mieux. Simples coups de poing, coups de couteau ou bien encore prises de catch meurtrières ou projection, ils ne reculeront devant rien pour repousser les vagues d'ennemis qui déferleront sur eux. Entièrement en scrolling horizontal, ce jeu de baston dans la plus pure des traditions devrait vous initier aux combats de rue dans le monde du jeu vidéo. Street of Rage pourra aussi se jouer à deux joueurs simultanément, en reliant deux Game Gear. De la baston sur cinq niveaux aux décors beaux et variés, cela devrait promettre en émotions fortes !

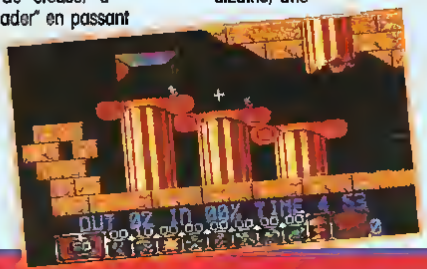
EDITEUR : SEGA

MASTER SYSTEM

Lemmings

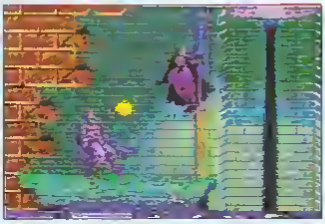
Les légendaires Lemmings arrivent sur votre Master System ! Vous allez devoir guider tout ce bon petit peuple (plutôt passif, il est vrai) jusqu'à bon port. A chaque niveau de ce jeu, vous serez confronté à une nouvelle difficulté. Les decors, à chaque étape différents, vous mettront en face d'obstacles qu'il vous faudra surmonter en usant de toute votre intelligence et d'un soupçon d'adresse mêlé à de la rapidité ! Un cocktail plutôt explosif... Grâce à des icônes d'actions, en nombre limité, allant de "creuser" à "escalader" en passant par "exploser" (pour créer un passage ou ouvrir une brèche), vous devrez mener à un certain endroit une dizaine, une vingtaine, voire une centaine de Lemmings ! Lorsque l'on sait que ces charmants bipèdes se contentent d'avancer droit devant eux tant qu'il existe un passage, vous devinez qu'il va falloir parfois agir vite et bien, tout en contrôlant le comportement de la troupe toute entière, à l'avant et à l'arrière ! Un grand nom du jeu vidéo en perspective pour votre Master System !

EDITEUR : SEGA



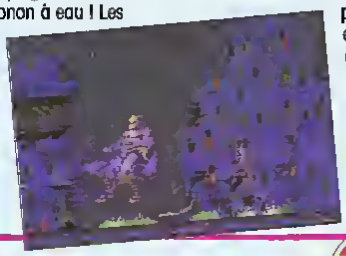
PREVIEW

MEGA DRIVE



BATMAN RETURNS

Adopté du film du même nom (aux Etats-Unis, car en France le film s'appelait "Batman, Le défi"), Batman "2, le retour de la vengeance du super-héros le plus myope de toute l'histoire du cinéma" arrive bientôt sur Megadrive. C'est heureux, car ce heros est plutôt porteur de bons jeux sur console. Rappelez-vous, c'était il y a un mois seulement, la sortie de Batman sur Megadrive, un très bon jeu de plates-formes et de combats. Le jeu qui nous interesse ici suit les principales scenes du film, tout en les adaptant à la façon du jeu vidéo. Cela donne un cocktail de niveaux éclectiques mais tous basés sur la même idée : la castagne contre les vilains pas beaux ! Batman va ainsi retrouver les méchants du film, avec une mention spéciale pour le pingouin qui apparaît vraiment beaucoup dans ce jeu ! La premiere rencontre se déroule alors que ce dernier se trouve pendu à des cordes accrochées aux cloches du château. C'est ensuite dans les fondations d'un immeuble de bureaux ou dans les bas-fonds de Gotham City que vous le retrouverez, accompagné de ses fideles acolytes clownesques, tels les jongleurs. Le clou du spectacle, en ce qui concerne le pingouin, c'est son infernal canon à eau ! Les quelques niveaux qui nous ont été donnes de voir, sont tous axés sur une progression en vue de profil et en scrolling multidirectionnel. Les combats sont nombreux et variés, alors préparez-vous et enfilez vite votre collant Batman avant de vous procurer le jeu !

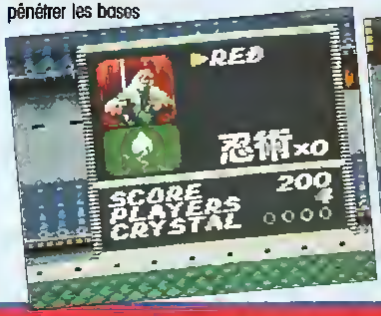


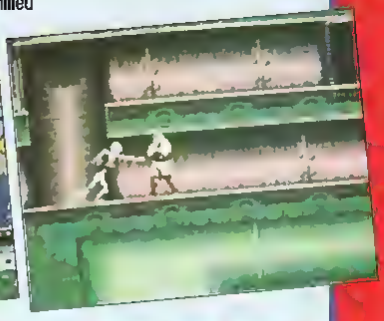
EDITEUR : SEGA

SHINOBI 2

GAME GEAR

Le ninja blanc est de retour ! Il n'a pas abandonné sa quête contre les malfaiteurs du monde entier. Dans ce nouvel épisode, vous l'accompagnerez aux quatre coins du monde, dans des decors chaque fois différents et en accord avec le pays sélectionné. Vous devrez alors pénétrer les bases ennemies, et vous infiltrer ! Abattez les nombreux soldats, votre ninja-to (sobre ninja !) ne vous quittant jamais, et joignez l'adresse à la force. En effet, Shinobi c'est aussi un soupçon de jeu de plates-formes. Une fois dans la forteresse, trouvez le boss au beau milieu de passages formant un complexe "labynthique" Immense. Jamais vos capacités de ninja n'auront été mises a aussi rude épreuve ! Un nouveau volet pour le ninja blanc qui devrait ravir les fanas d'action.





EDITEUR : SEGA

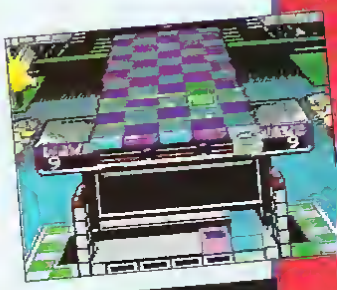
PREVIEW

GAME GEAR

KLAX

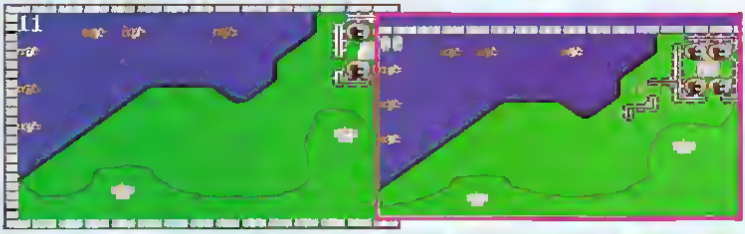
Klax est de retour, il va falloir se creuser la tête ! Si vous ne le connaissez pas encore, voici le principe de Klax. Sur un tapis roulant vous faisant face, arrivent des briques de diverses couleurs. A l'aide d'une roquette, vous devrez réceptionner les briques et les ranger dans un réservoir, en réalisant certaines figures. Ainsi, vous devrez faire une ligne de briques jaunes, une diagonale bleue ou encore une colonne verte. Les figures à réaliser iront en se compliquant et vous vous doutez bien que le tapis ira de plus en plus vite, déversant inlassablement son flot de briques multicolores. En outre, il ne vous sera pas possible d'ignorer les briques, puisque trois briques non récupérées suffiront à vous faire perdre ! Vous pourrez seulement les repousser pour quelques secondes, le temps de réaliser une figure et de vider ainsi le réservoir, puisque les briques assemblées disparaissent. Ouf ! Il devrait y avoir de l'action sur votre Game Gear !...

EDITEUR : TENGEN



RAMPART

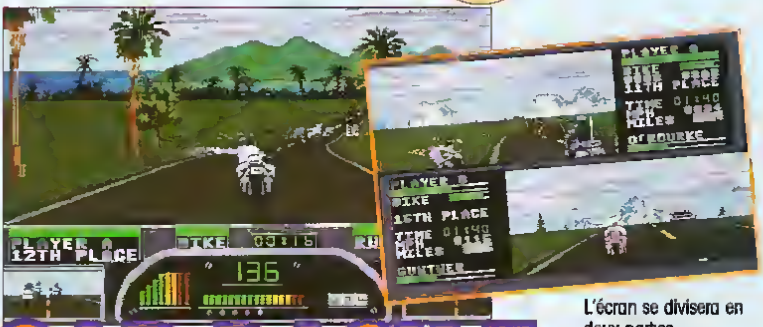
MASTER SYSTEM



A mateurs de châteaux forts et de batailles épiques, vous allez être servis avec cette conversion de Rampart sur Master System. Le jeu original a passionné pas mal de joueurs en salles d'arcade, surtout quand il était joué à deux. Sur Master System, on retrouve les mêmes phases de combat et de reconstruction des fortifications en mode un ou deux joueurs. Le principe du jeu est guerrier : vous choisissez de défendre vos châteaux fortifiés (joueur bleu) ou de les attaquer par voie maritime (joueur rouge). En mode un joueur, vous devez choisir, en tant que joueur "bleu", une zone à conquérir sur trois. Ensuite, vous avez 10 secondes pour choisir votre château à défendre, qui se voit alors entouré par une fortification. La phase suivante consiste à placer des canons dans votre territoire fortifié (carrés bleus alors que la zone neutre est en carrés verts). La phase de combat intervient alors avec l'attaque des bateaux ennemis qui vous bombardent ; pas de problème, vous faites de même en les éliminant un par un ! La dernière phase consiste en la reconstruction (en temps limité) de vos fortifications. Si vous n'arrivez pas à tout reconstruire à temps, c'est la défaite et le Game Over. Les points alloués dépendent du territoire que vous possédez (vous pouvez en effet l'augmenter en fortifiant des zones neutres pendant la phase de reconstruction). Si vous arrivez à résister aux vagues de navires ennemis, vous passez à une zone suivante. Un jeu qui s'annonce palpitant à deux joueurs et même seul. A ne réserver qu'aux stratèges en herbe !

EDITEUR : TENGEN

PREVIEW MEGA DRIVE



ROAD RASH II

Fans de Rood Rash premier épisode, vous pourrez d'ici peu enfiler à nouveau vos gants et votre casque integral. A vous de filer comme le vent sur les routes ! Cette nouvelle version va vous proposer bien des nouveautés. Pour commencer, vous aurez à votre disposition des motos bien plus puissantes, qui vous permettront de pulvériser les records de vitesse face aux autres concurrents. Même si les motos changent, le but reste identique. C'est-à-dire qu'il vous faudra arriver le premier dans chaque course pour remporter un maximum d'argent, et pour cela, tous les moyens seront bons ! Vous pourrez même utiliser une chaîne pour frapper au passage les autres motards ! Une fois de plus, il y aura donc de l'action sur ces nouveaux circuits. Mais la grande originalité de Rood Rash II, c'est que toutes ces courses endiablées pourront être découvertes par deux joueurs simultanément. L'écran se divisera en deux parties superposées, ce qui vous donnera la possibilité de suivre à deux toutes les courses. L'action sera elle aussi dédoublée, voilà qui va nous faire attendre avec impatience Rood Rash II !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

Nous revoici dans le monde musclé du football américain avec John Madden Football '93. Retrouvez toutes les 28 équipes de chac pour un championnat d'envergure. Toutes les caractéristiques et les statistiques ont été redéfinies en fonction de l'année 1992, tout comme la version precedente l'était au regard de l'année 1991. Vous pourrez en plus retrouver huit équipes inedites. Ces équipes figurent parmi les meilleures de ces vingt-cinq dernières années. En cours de jeu, John Madden vous donnera lui-même ses conseils. Autant dire que si vous n'avez pas encore entendu la voix de John Madden digitalisée, il ne vous reste plus qu'à tendre l'oreille. Sur le terrain, vous assisterez à de nouveaux tours de force qui viendront accroître un réalisme déjà omniprésent.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

PREVIEW

XENON 2

Reprenez du service pour sauver la galaxie. Dans un cadre purement fantastique, Xenon II vous fera découvrir des paysages qui mêleront l'étrange et l'incroyable ! Une fois encore, dans ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous devrez tirer à tout va sur tout ce qui bouge, vole ou rampe. Au départ de votre mission, vous ne serez guère fourni en armes, mais très vite, les choses prendront un tout autre aspect. En effet, en cours de route, vous pourrez collecter des bonus, mais vous aurez aussi l'occasion de pénétrer à l'intérieur de boutiques d'armement. Là, une vingtaine d'options de combat vous attendront à des prix variables. De quoi devenir une formidable forteresse de combat ! Autre originalité de ce shoot-them-up, la possibilité de faire moteur, ou plus exactement réacteur, arrière. Il faudra parfois se décider à prendre un chemin parmi plusieurs possibles. En cas de mauvais choix, seul le demi-tour vous sauvera. Un shoot them'up à l'accent de labyrinthe spatial !

EDITEUR : VIRGIN GAMES

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

Sega

MASTER-SYSTEM MEGADRIVE

39IE
ASTERIX
CHAMPION EUROPE
CHUCK ROCK
DONALD
FLINSTONES
MARBLE MADNESS
MICKEY
OLYMPIC GOLD
PSYCHIC WORLD
SHADOW OF BEAST
SLAPSHOT
SONIC
SUPER KICK OFF
SUPER MONACO II
WINBLEDON etc...

CADASH 399F
CHUCK ROCK 449F
DAVID ROBINSON 449F
DESERT STRIKE 399F
DRAGON FURY 399F
EUROPEAN CLUB 449F
GREENDOG 399F
KID CAMELEON 399F
KRUSTY'S FUN 399F
NHL HOCKEY 399F
OLYMPIC GOLD 399F
STEEL EMPIRE 399F
SUP MONACO II 399F
TALMIT'S ADV 449F
TAZMANIA 399F
TERMINATOR 399F
TOKI 399F etc...

DES CENTAINES DE TITRES

VIVE SEGA !

PRO 2 120F
POWER CLUTCH 399F
GAME-ADAPTATEUR 90F

ON RACHETE LES CARTOUCHES

GAMEGEAR
DONALD DUCK
DRAGON CRISTAL
NICK OFF
LEADER BOARD
MICKEY
OLYMPIC GOLD
SONIC
SUPER MONACO 2
WINBLEDON

POUR LES AUTRES TITRES CONTACTEZ-NOUS VITE AU 61.23.48.02

SUPER !!!

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02

Nom Téléphone:

Adresse:

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-remboursement (+30F)				
	Modèle de console		ECHANGE : 100F ou 80F par jeu	
	envoi sous 48 h			
	+ frais de port 20F/jeu 80F/console		TOTAL	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

Le corps à corps à mort

Ils nous reviennent – plus costauds, plus puissants et plus féroces que
sur Sega Megadrive. Les surhommes du catch WWF* sont encore pl
prises de choc à broyer les os, à vous de terrasser SUPER WRESTLE

WWF® SUPER WRESTLEMANIA®, IS A TRADEMARK OF TITANSPORTS INC © 1991 1992 TITANSPORTS INC ALL RIGHTS
ENTERTAINMENT GROUP INC LICENCED EXCLUSIVELY TO TITANSPORTS INC ALL OTHER DISTINCTIVE CHARACTER NA
ALL RIGHTS RESERVED FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD ALL RIGHTS RESERVED SEGA

WORLD WRESTLING FEDERATION*

des Superstars WWF*

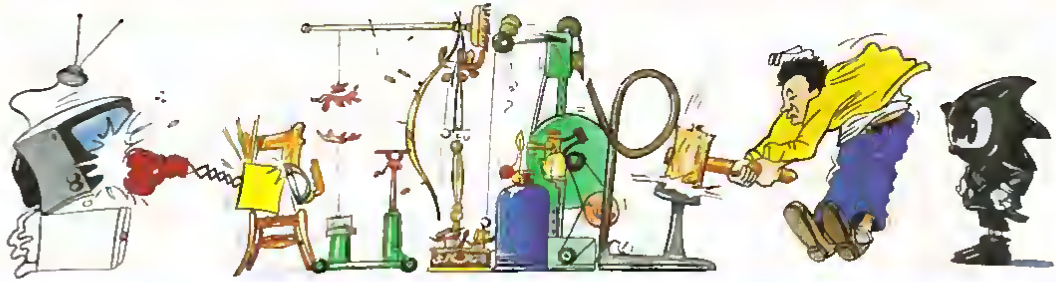
jamais. Les Superstars WWF* dans la Super WrestleMania* us vrais que nature. Avec des coups à défoncer le ring, des MANIA* WWF*! Réservez votre place IMMEDIATEMENT!

RESERVED. HULK HOGAN**, HULKMANIA** AND HULKSTER** ARE TRADEMARKS OF MARVEL
MES. TITLES, LOGOS AND LIKENESSES USED HEREIN ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS INC
GAME GEAR, MASTER SYSTEM AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD

Acclaim entertainment ltd
Acclaim Entertainment, Ltd
4 Waicote Place Winchester
Hampshire SO23 9AP
Telephone 0962 877788

FLYING EDGE™
A Division of Acclaim Entertainment, Inc

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

JAMES POND 2 (ROBOCOD)

MEGA DRIVE

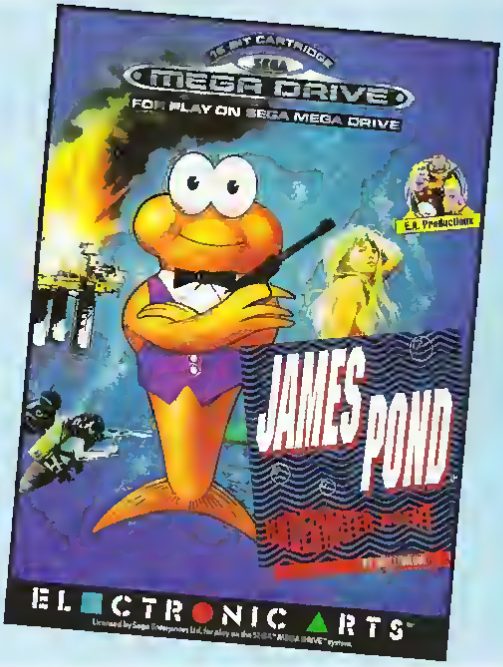
Dès que le jeu commence, montez sur le toit et prenez les bonus dans cet ordre :

GATEAU,
MARTEAU,
TERRE,
POMME,
ROBINET.

Vous serez ainsi invulnérable pendant dix minutes. Ensuite, rentrez dans le monde du sport (la première porte), puis sortez à l'exit sur votre gauche. Maintenant, vous pourrez accéder à tous les niveaux ainsi qu'à tous les Boss, même le dernier !

Pour avoir les vies infinies : prendre la 1ère porte au château (sport), aller vers la droite jusqu'à la seconde série de 5 objets et les prendre dans l'ordre suivant :

- **la bouche ;**
- **la glace ;**
- **le violon ;**
- **le globe terrestre ;**
- **le bonhomme de neige.**



Cyril Dulaud a gagné la casquette Sonic !

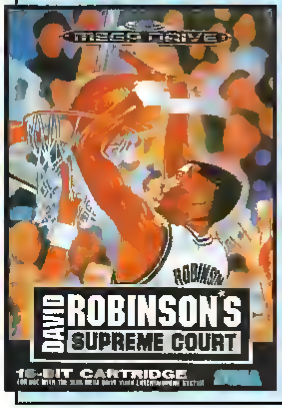
SHINOBI

MASTER SYSTEM

Mettez la manette en bas et appuyez sur le bouton 2 pendant la page de présentation, pour choisir votre tableau et niveau de départ.

Maître SEGA

DAVID ROBINSON SUPREME COURT



MEGA DRIVE

Pour l'équipe Detroit, voici quelques codes de tournoi en mode normal :

Match 2 : NYZ123YDK
Match 3 : NYZ123YK1
Match 4 : NYZ123YSW
Finale : NYZ123Y1U

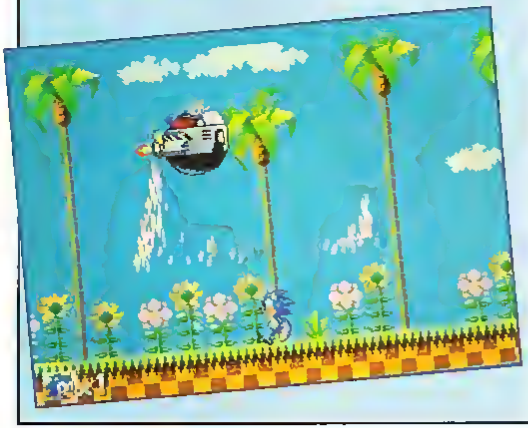
Maître SEGA

SONIC

MASTER SYSTEM

Au niveau 1, quand vous arrivez au quatrième totem, sautez sous l'arbre qui est juste avant, vous gagnerez ainsi une vie supplémentaire.

Maître SEGA



JEWEL MASTER

MEGA DRIVE

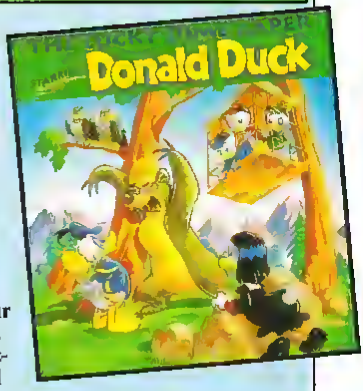
– La premlère fée (fée de la terre) se trouve dans la deuxième ruine, juste dans un petit bûcher qu'il faudra allumer.

– La deuxième fée (fée du vent) se trouve dans le labyrinthe juste après le désert, dans le puits pas trop loin du squelette.

Laurent Paulont a gagné un pin's Sonic !

DONALD DUCK

GAME GEAR



Dans les Bois du Nord, pour tuer l'ours avec le disque volant, il faut se mettre au milieu de l'écran. L'ours apparaîtra à droite, alors tirez sur lui. Une fois touché, il ira à gauche, tirez-lui encore dessus. Il se placera à droite et tirez-lui de nouveau dessus et ainsi de suite. Avec le marteau, placez-vous environ à deux centimètres du bord droit de l'écran. Dès que l'ours apparaît, donnez-lui un coup et suivez-le sur la gauche, redonnez-lui un coup et ainsi de suite. Quatre coups devraient suffire.

Fabien Bonnard a gagné le sac banane Sonic !

DYNAMITE DUKE

MEGA DRIVE

Allez sur Options, et appuyez 10 fois sur C, puis sur Start, et les super options apparaîtront.

Maître SEGA

PHANTASY STAR II

MEGA DRIVE

Certains objets ou armes sont magiques. Les plus importants, qui peuvent vous sauver la vie, donc vous défendre, sont :

SNOW CROWN
AMBER ROBE
TRUTH SLVS
AEGIS
CRESCE GEAR

Tous ces objets ne sont efficaces que pendant le mode "Combat", en vue de dos. Ne négligez surtout pas le SNOW CROWN. Le personnage qui attaque toujours le premier doit utiliser cet objet pendant le premier assaut contre les ennemis. Les dégâts que vous font subir les monstres seront alors divisés par deux.

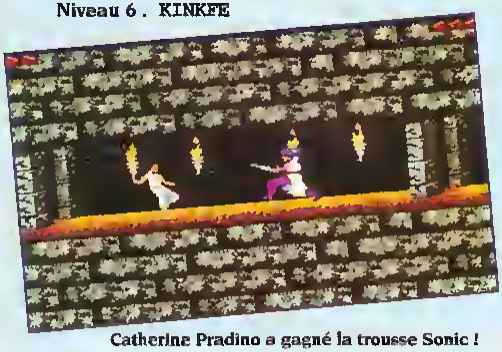
Maître SEGA

PRINCE OF PERSIA

MASTER SYSTEM

Voici les codes des 5 premiers niveaux :

Niveau 2 : IMOKHJ
Niveau 3 : HKGJFV
Niveau 4 : LMOMIP
Niveau 5 : FFEGBF
Niveau 6 : KINKFE



Catherine Pradino a gagné la trousse Sonic !

BURNING FORCE

MEGA DRIVE

Pour avoir 10 vies au début du jeu : à la page de présentation, appuyer sur les boutons B, A, B, A, A, C, A, A.

François Daubert a gagné la ceinture Sonic !

SHINOBI

Au cours de la page de présentation, appuyez sur OROITE, puis START (en gardant la droite appuyé). Vous arriverez alors directement au Soond Test.

GAME GEAR

Jean-Pierre Mouriez a gagné le tee-shirt Sonic !

WONDERBOY V

MEGA DRIVE

Si vous vous laissez tomber le long de la paroi de la falaise du désert, en venant du pays des dragons, et que vous mettez la manette vers la droite, vous découvrirez deux passages secrets avec deux trésors.

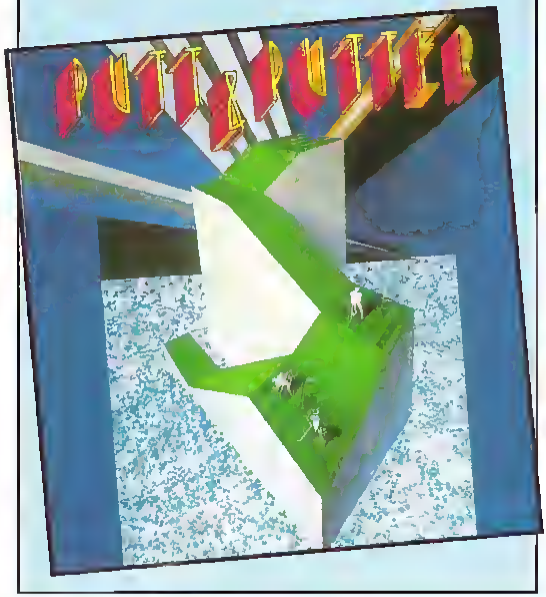
PUTT & PUTTER

GAME GEAR

Maître SEGA

Quelques codes en mode "Beginner" :

Trou 4 : NKDKL
Trou 7 : SAQAQ
Trou 10 : WATAX
Trou 13 : MAWAX
Trou 16 : JKPKN



DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

Quelques codes :
Niveau 2 : WQAHOBS
Niveau 3 : ILHOWBP
Niveau 4 : EEFKTRT
et un code pour avoir cinq vies (seulement à la première mission) :
TQQQLOM

Sophie Descarres a gagné la trousse Sonic !

THUNDER FORCE III

MEGA DRIVE

Pour avoir toutes les armes à n'importe quel moment du jeu : dès que le stage commence et que le vaisseau apparaît, appuyer sur pause puis 10 fois sur le haut de la manette. Ensuite, manette vers le bas et bouton B en même temps plusieurs fois, et les armes apparaîtront une à une.

Maître SEGA

TOKI

MEGA DRIVE

Dès l'apparition du premier Boss, il se tient en haut de l'écran et ne bouge pas. Avancez-vous alors vers la première rangée de têtes et tirez en l'air. Après avoir détruit les autres têtes, attendez qu'il remonte et passez très vite de l'autre côté, placez-vous ensuite sous la deuxième rangée de têtes puis tirez de nouveau en l'air. Une fois les huit têtes détruites, le Boss mourra, il vous sera alors possible de poursuivre votre aventure.

Maître SEGA

PHELIOS

MEGA DRIVE

Pour avoir 9 crédits au lieu de 3, faites ce qui suit : lorsque l'écran indique "chapter 1, DEVIL IN ...", faites C, A, B, A, 2 fois.

Maître SEGA

En DétresSe...

QUESTIONS

MEGADRIVE

N°10001 – SONIC

Je suis au niveau 3 (spring yard, act 3), à la fin pour vaincre Robotnik quand il arrive avec une pointe et une pique, un cube et le "détruit" à son vaisseau, j'essaie de le toucher en faisant l'attaque supersonic, mais cela ne fait rien, je me fais toucher et je meurs !

Sibille

N°10002 SUPER HANG ON

Comment fait-on pour faire les parenthèses et les apostrophes car je n'arrive pas à faire ce password : 5942E233325232BCKMC6(OGO MLKM et celui-ci : GFF3F'546F35564FF05LP(MFJE-COH

Laurent

N°10003 – STRIDER

Existe-t-il un code, ou une astuce pour choisir son tableau ?

Laurent

N°10004 – FANTASIA

Existe-t-il un Select round, une astuce, ou des vies infinies ? Je suis coincé ! Laurent

N°10005 – MOONWALKER

Dans le n°3, il y a un code, mais je n'arrive pas à le faire. Pourquoi ne marche-t-il pas ?

Ludovic

N°10006 LABYRINTH 3 ACTION

Je ne peux pas aller sur la plate-forme, le cours d'eau est trop rapide. Comment faire ?

Lionel

N°10007 – WONDERBOY 5

Comment faire pour battre le boss final après qu'il ait perdu sa carapace ? Yvan

N°10008 KIO CHAMELEON

Comment avoir un Select Round ? Comment se transformer à volonté ?
Prière de répondre à ces deux questions, apparemment personne ne les aurait. Maître Sega, fais quelque chose, s'iouplait, ma dernière partie a duré 5 heures !!

Un Segadherent

N°10009 – SONIC

Je n'arrive pas à traverser les cascades, et mon petit-fils non plus. Il faut, du coup, recommencer la traversée de la jungle. n'y a-t-il pas un code pour obtenir des vies infinies ou quelque chose comme ça, et ne pas être obligé de recommencer le jeu à chaque fois ?

Yves

N°10010 – QUACK SHOT

Je suis coincé sous le mur, dans le temple Egyptien. Impossible de passer, et pourtant j'ai essaye sur les pavés marqués d'une étoile, d'une lune et d'un soleil dans l'ordre prescrit par le parchemin mais en vain. Merci de m'aider car je suis en Afrique et ne peux contacter Maître Sega !

N°10011 – WONDERBOY 3

Comment faut-il faire pour tuer les grenouilles géantes ?

Carole

N°10012 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Que faut-il faire quand on rentre dans le premier château ?

Carole

MASTER SYSTEM

Pour ne pas être obligé de recommencer le jeu depuis le début, que faire ? Véronique

Comment fait-on pour prendre la 3ème émeraude au niveau 3/2 ?

Stéphane

N°10013 WORLD GRAND PRIX

Peut-on avoir du temps infini ? Si oui, comment faire ? Est-il possible d'avoir des points pour pouvoir acheter des accessoires dès la première course ? Existe-t-il une fin ? Christophe

Existe-t-il le temps infini ou des vies continues pour ne pas recommencer les parcours ?

Jérémy

N°10014 – BANK PANIC

Existe-t-il un code pour finir ce jeu ? Si toutefois, il y a une fin...

Christophe

N°10015 CALIFORNIA GAMES

A l'épreuve du foot-bag, je n'arrive pas à faire les 5 dernières figures de la liste Stéphane

N°10016 PHANTASY STAR

Aidez-moi ! Je n'arrive pas à trouver le vieillard qui me dira "qu'un passage vient encore de s'ouvrir" pour arriver à finir mon jeu

Gilles

N°10017 THUNDER BLADE

Existe-t-il des astuces pour passer des tableaux ? Adrien

N°10018 FIRE AND FORGET II

Peut-on continuer après un "game-over" ? Si oui, comment ? Existe-t-il un Select round ?

Ludovic

N°10019 – BLACK BELT

Comment détruire ONI au 4ème chapitre ? Denis

N°10020 – SPIDERMAN

J'ai quelques petits problèmes. Je n'arrive pas à passer le 4ème niveau. Comment passer le champ magnétique et les eclairs ?

Fred

Après avoir passé le lézard, on prend la clef, on monte à l'échelle et on ne peut plus bouger, car il y a des tirs partout ! Comment faire ? Y-a-t-il un moyen pour avoir de vies infinies ? Des codes pour les stages ? Peut-on jouer en Continu ? Christophe

N°10021 – WONDER BOY 3

Je ne sais pas où se trouve le dernier dragon (vampire). Je rentre dans une salle avec des étoiles grises mais il n'y a rien. En outre, quelqu'un m'a dit que pour voir le dragon vampire, il fallait aller au château et trouver une armure et une épée, mais où sont-elles ?

Roxane

Je n'arrive pas à tuer le dragon à deux têtes !? Emilien

N°10022 – SHINOBI

Je n'arrive pas à faire le code suivant : 74374B1. Expliquez-moi, comment doit-on faire les chiffres avec le paddle. Existe-t-il des vies infinies ? Peut-on choisir dès le début les magies que l'on désire ?

Cyril

Au secours ! Je n'arrive pas à finir la mission 3 intitulée MANOARA. Toutes les armes utilisées (étoiles ou pistolet) sont inefficaces contre les disques-figurines. Existe-t-il un moyen pour en finir ?

Benoit

Je n'arrive pas à battre le ninja masqué !? J'arrive à le battre quand il est entouré de ses lumières, quand il devient un tourbillon, et quand il attaque avec ses ombres blanches. Mais quand il me fonce dessus, et qu'il me donne des coups de pied et des coups de poing Julien

N°10023 – MY HERO

Comment avoir les vies infinies, des Continues ?

Renaud

J'arrive aux rochers qui tombent du ciel (aie, aie, aie) Comment fait-on pour les passer ? Johan

N°10024 – WONDER BOY IN MONSTER LAND

Comment obtenir un Select round ? (J'ai essayé n'importe quel mouvement !)

Denis

N°10025 – MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

Existe-t-il un code qui permet, dès qu'on est devant les trois portes du château, de faire apparaître une échelle que l'on peut emprunter (pour monter ou descendre) indéfiniment ? L'échelle doit permettre d'aller tout en haut. Existe-t-il une salle bonus ?

Denis

N°10026 – DONALD DUCK

Existe-t-il un code qui permet dès que l'on voit la carte mondiale, d'avoir tous les stages à sa disposition ? Existe-t-il une salle bonus ?

Denis

N°10027 – GOLDEN AXE WARRIOR

Où se trouve le fire magic scroll ?

Denis

N°10028 – ALEX KIDD 1

Quand j'arrive au milieu de la grotte, il y a un bloc rose indestructible, même situation au château : est-ce un décor, ou alors est-ce que je n'utilise pas la bonne tactique ?
Dans le château, je n'arrive pas à délivrer mon frère. Aide moi !

Régis

Je voudrais savoir s'il y a un code pour arriver à la fin du jeu

Jean-Claude

N°10029 – MOONWALKER

Au niveau 62, y-a-t-il un moyen de tuer la pierre qui me lance des flèches ?

Jean-Christophe

N°10030 – BUBBLE BOBBLE

SOS ! A partir du 199ème panneau, je n'arrive plus à continuer : comment faire ?

Alix

Dans le n°7, vous parlez d'un mot de passe pour aller au round 112 (EECJJ), mais je n'arrive pas à le faire !? Aidez-moi !
Au round 1 jusqu'au round 100, je n'arrive pas à trouver le bijou vert ?
Existe-t-il une astuce pour aller au round 190 ?

Rodrigue

N°10031 – SECRET COMMANO

Existe-t-il des vies infinies ? Si oui, comment fait-on pour les avoir ?

Cédric

N°10032 – THUNDER BLADE

Existe-t-il un code pour sauter des rounds ?

Cédric

Y-a-t-il une astuce dans ce jeu ?

Nicolas

N°10033 SHADOW DANCER

Après le passage de présentation et après l'exemple, on nous fait voir tous les mouvements du ninja en haut à gauche de l'écran, et à un certain moment, on le voit donner un coup de pied en arrière. Comment effectuer ce coup ?

Nicolas

N°10034 – BATTLE OUT RUN

Y-a-t-il une astuce dans ce jeu ?

Nicolas

N°10035 – THE NINJA

Y-a-t-il une possibilité d'avoir des vies infinies ? Des codes pour les stages ? Peut-on jouer en continu ?

Christophe

N°10036 – SONIC

Pour renverser le sous-marin du professeur dans le labyrinthe, comment faut-il faire car je me fais toujours tuer à cause de ses boules de feu ?
Pourquoi, au niveau spécial, quand on détruit les T.V., les Continue souvent n'apparaissent pas à la fin du jeu ?
Comment faut-il faire pour avoir le 3ème diamant (dans la jungle) et le 4ème (dans le labyrinthe) ?

Carole

N°10037 – BUBBLE BOBBLE

Pouvez-vous me dire où se trouve la clé (niveau ?) pour entrer dans les portes verrouillées des rounds suivants : 125 - 135 - 141 ? Où se trouvent également les 3 miroirs sacrés (à quel niveau ?)

Baptiste

N°10038 – ULTIMA IV

Comment fait-on pour donner une goutte de sang au guérisseur à Britain ? Comment gagner beaucoup d'or ? Où trouver la racine de la Mandragore ? Cela fait un an que je cherche

Quentin

GAME GEAR

N°10039 – SONIC

Y a-t-il un code ou un mouvement à faire pour choisir son tableau, si oui, lequel ? Merci

Bastien

N°10040 – SONIC

A quoi servent les émeraudes et où peut-on les trouver ?

Xavier

RÉPONSES

N°90016

Oui, au château où tu dois tuer Démon King, après avoir obtenu le bouclier légendaire, tu prends la seconde porte en hauteur et elle t'amènera à une autre porte. Tu la prends, ensuite tue les deux anémones de mer. Grimpe à l'échelle, tu es dans une pièce où se trouve une corde qui va de droite à gauche et de gauche à droite si tu la prends. Traverse les pics et le trou, prends le coffre où il y a un cœur ou un élixir. Ensuite saute exprès dans le trou. En bas, il y a un coffre et une porte. Prends le coffre, tu trouveras l'armure et prends la porte.

La plus puissante des potions, c'est celle que tu trouves au village des dragons à 5000 Gold

N°90023

Prends une cape que tu auras conservée pour cet instant

N° 90001

Pour Patrick, David, Roxane (attention, si on se trompe, tous les codes seront changés)
1er méchant : pierre puis ciseaux
2ème " : ciseaux puis feuille au 2ème coup de bras
3ème " : pierre, et ciseaux au 2ème coup de bras
4ème " : papier, papier
5ème " : pierre, pierre
6ème " : pierre, ciseaux.
Puis Token le Grand : papier, papier.
Dès qu'il a perdu, courir et s'arrêter devant lui. Quand il tire une boule de feu, sauter juste après en lui donnant un coup de poing. Dès qu'il est mort, récupérer la pierre de soleil.

Pour Benoît :
La poudre rend invisible. La capsule A largue des mini Alex Kidd qui tuent les ennemis. La capsule B est une cloche qui vous protège de par tout sauf en bas.

N°90001 bis

Soleil, deux vagues, lune, étoile, soleil, lune, deux vagues, poisson, étoile

N°90002

Benoît : mets-toi sur la première rondelle de bois, elle tombe, et saute sur le diamant. Pour remonter de la plate-forme, saute 1 fois sur place.

Dr Francky

N°90026

Lucile : dès que tu arrives dans la chambre du monstre, mets-toi dans un coin. Quand il vient vers toi et que sa dernière brique s'est enclenchée, saute-lui sur les yeux et va à l'autre coin et ainsi de suite (ou le contraire, quand il va à l'opposé de toi, suis la dernière brique et saute-lui sur les yeux)

Bastien

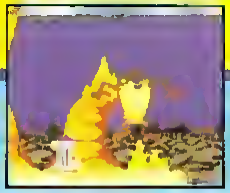
TAZ

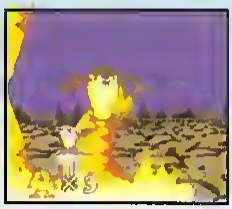
MEGADRIVE

Megaforceur acharné, SEGA te lance un nouveau défi. A toi de voir qui sera le plus fort cette fois-ci ! Suis les conseils de ce dossier, repère-toi aux photos du jeu, et la victoire ne pourra pas t'échapper. Cette fois, tu seras transporté dans l'univers de Taz, le diable de Tasmanie, toujours affamé, et perpétuellement à la recherche de nourriture, qu'il ingurgite comme un véritable glouton. Pour l'instant, son dévolu s'est porté sur un œuf légendaire : celui de l'oiseau de Tasmanie. De quoi faire une sacrée omelette et calmer son estomac pendant assez longtemps. Mais la route est longue et périlleuse jusqu'au but final,

alors courage !

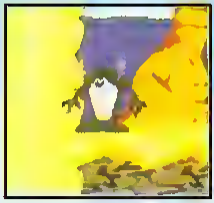
A





B

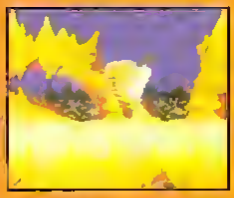
C



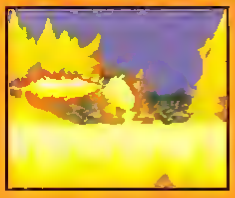
MANIA

TECHNIQUES DE JEU

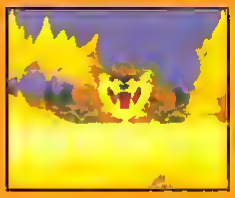
LES ATTAQUES :



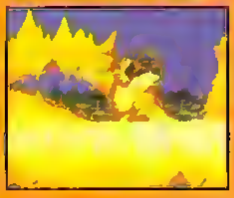
LA TORNADE :
elle détruit pratiquement tous les monstres. Mais n'en abusez pas, car elle détruit aussi les bonus qui se trouvent dans le jeu.



LE PIMENT :
après avoir mangé du piment, vous pourrez brûler vos ennemis en appuyant sur le bouton A.



L'EFFROI :
appuyez sur A quand vous n'avez rien pris avant et vous pourrez effrayer certains adversaires connus pour leur couardise.



LA DIGESTION :
une attaque originale et efficace, mais qui cause tout de même des dégâts. Alors, un peu de modération sera la bienvenue.

LES «ITEMS» - POWER UP

A
Lorsque les stages sont très vastes, vous devez trouver les bomes. Elles ont deux utilités : elles vous signalent que vous êtes sur le bon chemin, et vous redémarrerez à partir de ce point si vous perdez une vie.

B et C
Faites attention de ne pas laisser Taz manger n'importe quoi. Cela peut être très utile comme très dangereux. Pour éviter quelques désagréments, il convient parfois d'utiliser la tomade.

Monde 1

Une fois arrivé à cette première borne, ne continuez pas à droite, sinon vous serez vite bloqué. Vous devez sauter sur ce geyser, au bon moment, pour rejoindre un niveau supérieur. Quand l'eau arrive pratiquement à son apogée, sautez vers la droite.

Usez et abusez de votre tourbillon, cela vous rappellera certainement quelqu'un (on ne va quand même pas vous dire qui !). Mais faites attention et arrêtez-vous au bord du gouffre, près de cette deuxième borne. Une succession de geysers vous sépare de la fin du niveau. Sautez sur le deuxième ou troisième, puis resautez vers la droite, quand vous êtes le plus haut possible.

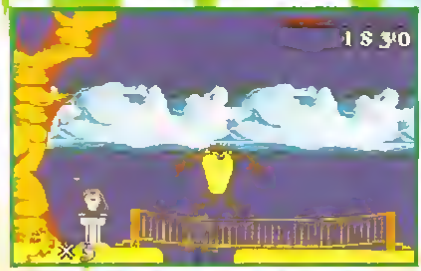
Vous voici dans le deuxième stage des mauvaises terres, juste avant le boss. Enfin, juste avant, façon de parler. . Allez à droite jusqu'à ce que vous rencontriez le monstre carré, comme sur la photo. Sautez-lui dessus, pour pouvoir sauter sur les pans de pierres en hauteur. Prenez-y les piments, afin de cracher des flammes. A partir de cet endroit, deux possibilités s'offrent à vous pour continuer ce stage.

Si vous allez vers la droite, un autre monstre carré vous posera quelques petits problèmes. Utilisez votre jet de flammes et vous pourrez sauter sur sa plate-forme sans problème. Ensuite, vous n'avez plus qu'à monter de bloc en bloc jusqu'en haut, puis à aller à droite

ASTUCE POUR LE MONDE 1 :

Juste avant de sortir, n'oubliez pas de monter tout en haut pour récupérer un 1up et un Continu. C'est toujours utile et c'est facile à atteindre. Vous n'avez donc pas le droit de ne pas les prendre !

Si vous allez vers la gauche, vous n'avez qu'à monter jusqu'à cette borne. Par ce côté, le parcours est infiniment plus simple, ce qui explique les bâillements de notre diable affamé.



Quel que soit votre choix, vous arriverez fatalement sur une longue surface plane. Allez tout à fait à gauche, et vous aurez l'extrême joie de trouver un 1up. Au même niveau, un Continu vous sera accessible tout en

haut du décor sur une plate-forme, à condition de sauter sur la tête d'un monstre carré qu'il vous faudra au préalable faire venir sous la plate-forme en question, en vous faisant suivre. C'est simple la vie !

Arrivé à cette nouvelle borne, il va falloir utiliser votre tourbillon, sinon Taz va faire une indigestion de bombes. A chaque fois qu'il tombe d'un étage, il se remet en position normale, dans laquelle il mange des bombes, ce qui ne lui fait pas du bien. Dès qu'il se retrouve dans cette position dangereuse, réappuyez sur B pour détruire tout ce qui se présente, et vous passerez sans encombre.

BOSS DU MONDE 1 :

Pour le premier boss de ce jeu, essayez d'économiser les bonus qui sont en hauteur pour les garder quand vous en aurez vraiment besoin. Pour toucher votre adversaire, il faut sauter de manière à retomber sur le toit. Placez-vous donc au milieu de l'écran, entre deux plates-formes, et sautez dès que la voiture arrive. Avec la vitesse de celle-ci, vous la toucherez à coup sûr. Réussissez cela quatre fois, et vous serez le bienvenu dans le niveau suivant.

Monde 2

PLAN DE LA PREMIERE USINE :

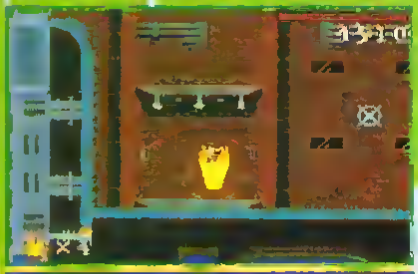
Pour sortir de là, vous n'avez qu'à suivre les chiffres dans l'ordre croissant. Au 1, prenez la caisse avec le bouton A, et placez-la un peu à gauche pour pouvoir monter. Au 4, collez-vous contre les pistons en vous dirigeant vers la droite, dès qu'ils commencent à remonter. Vous passerez donc sans problème. La dernière difficulté réside dans la chaufferie du bas. Pour ne pas perdre d'énergie, vous devez passer en tourbillonnant.

Pour actionner le levier, appuyez sur A. La première partie de la chaîne sera bloquée. Si par hasard un char en construction bloque le passage avec les vitres, placez-vous derrière le char et passez en tourbillonnant.

LA DEUXIEME USINE :

Dans ce niveau, le principe consiste à trouver les leviers qui permettent d'arrêter les parties de la chaîne afin d'éviter de se faire électrocuter. Pour trouver le premier levier, montez à cet endroit qui est très proche du départ et allez à droite.

Le second levier de la chaîne sera accessible uniquement si vous montez à cet endroit. Allez ensuite à gauche, en faisant bien sûr attention au canon.



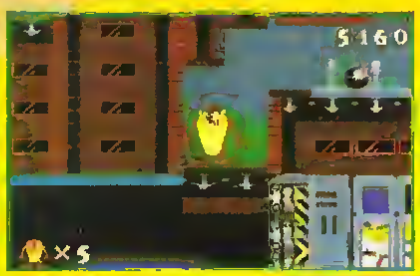
Le troisième levier se trouve par là. Sautez sur la plate-forme comme sur la photo, puis entrez dans le couloir vers la gauche. Allez tout au bout, et montez tout en haut

Vous arriverez fatalement à cet inévitable dilemme au bout du chemin : quel levier choisir ? Eh bien, nous avons testé pour vous. Actionnez le levier de droite pour stopper cette partie de la chaîne.

Cette fois, pas de doute à avoir, puisqu'il n'y a qu'un seul levier. Redescendez d'un seul niveau pour aller dans le couloir à droite, visible sur la photo

Quand vous arriverez à l'endroit où vous pouvez tomber, surtout ne chutez pas tout de suite et sautez à droite. Un 1up vous attend. Il sera là à chaque partie, ce qui facilite considérablement ce stage.

Le dernier levier vous attend impatiemment. Montez à cet endroit de la chaîne, puis allez tout en haut à droite. Vous arriverez dans une grande salle, où vous avez le choix entre trois leviers.



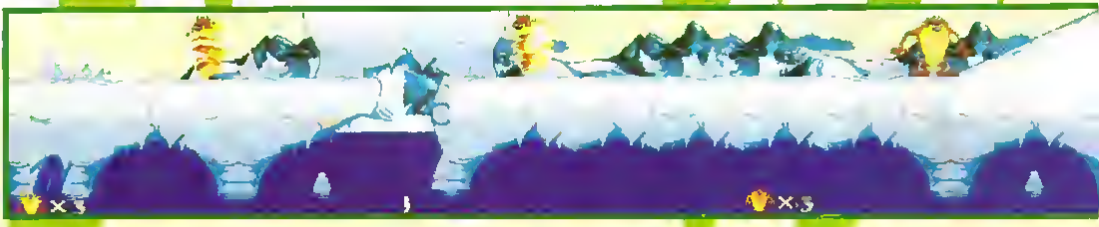
Le bon levier est celui qui se trouve en haut à droite. Une fois celui-ci actionné, vous n'avez plus qu'à repartir sur la chaîne, par où vous êtes venu, et continuer à droite.

Dès que vous voyez ces flèches, montez et allez tout en haut à droite, et c'en sera fini de ce niveau. Bienvenue dans la terre de glace !

Monde 3

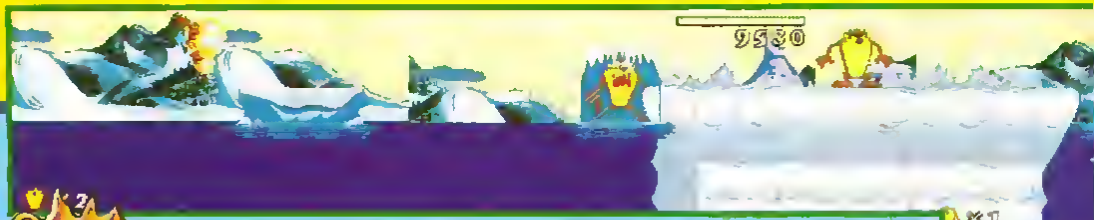
La terre de glace ne pose pas vraiment de problème : lorsqu'un morceau de glace s'enfonce dans l'eau, sautez tout de suite à droite. Lorsqu'un morceau va de droite à gauche, sautez à droite juste au moment où il repart à gauche et vous passerez sans problème.

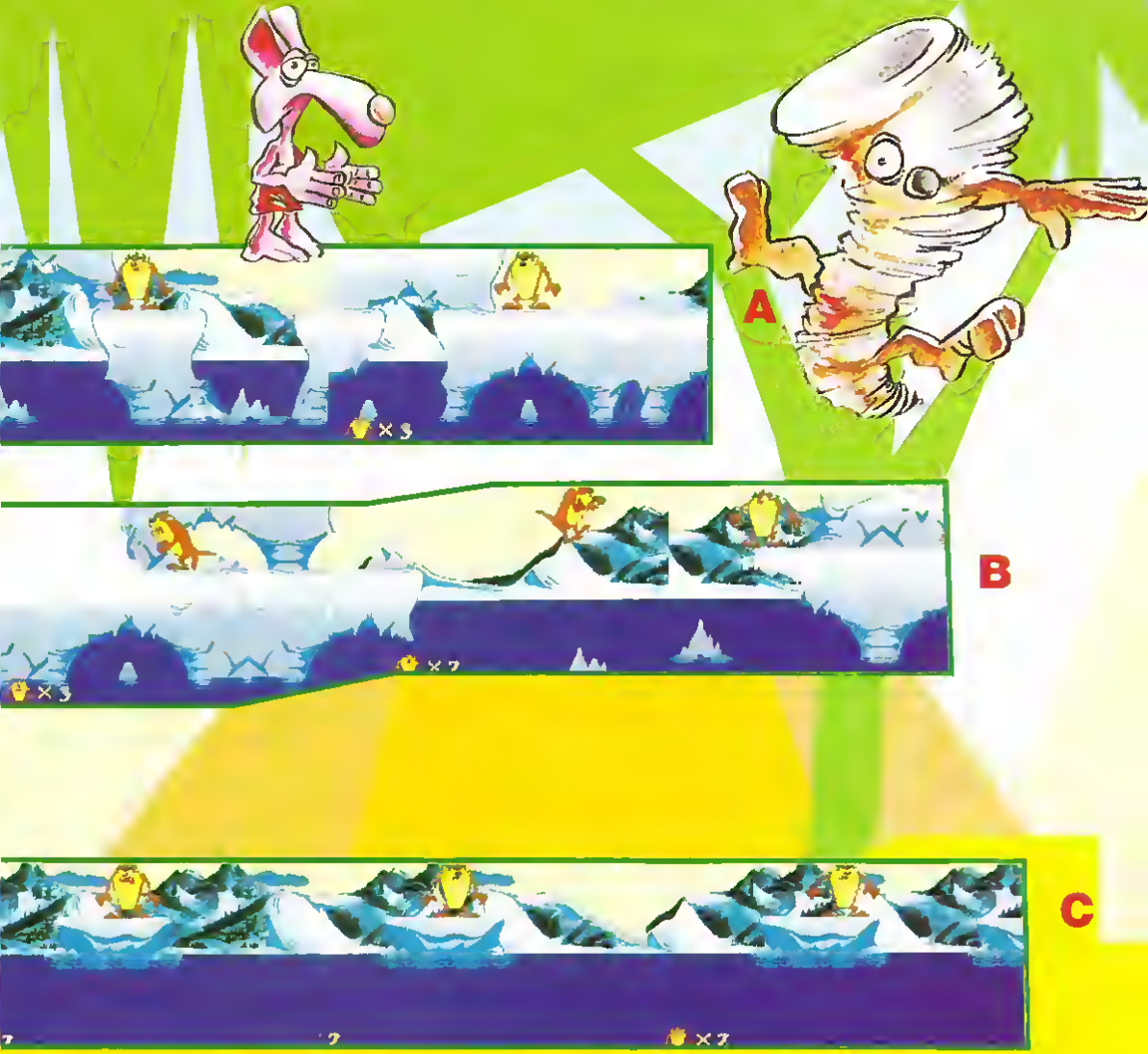
A



B

C





Si par malheur, Taz se retrouve dans l'eau, il sera instantanément prisonnier dans la glace. Pour vous en sortir, achonnez le tourbillon et le tour sera joué. L'igloo mentionné dans la notice est accessible si vous vous laissez couler dans la rivière juste avant la sortie Mais le plus intéressant est à venir : la jungle.

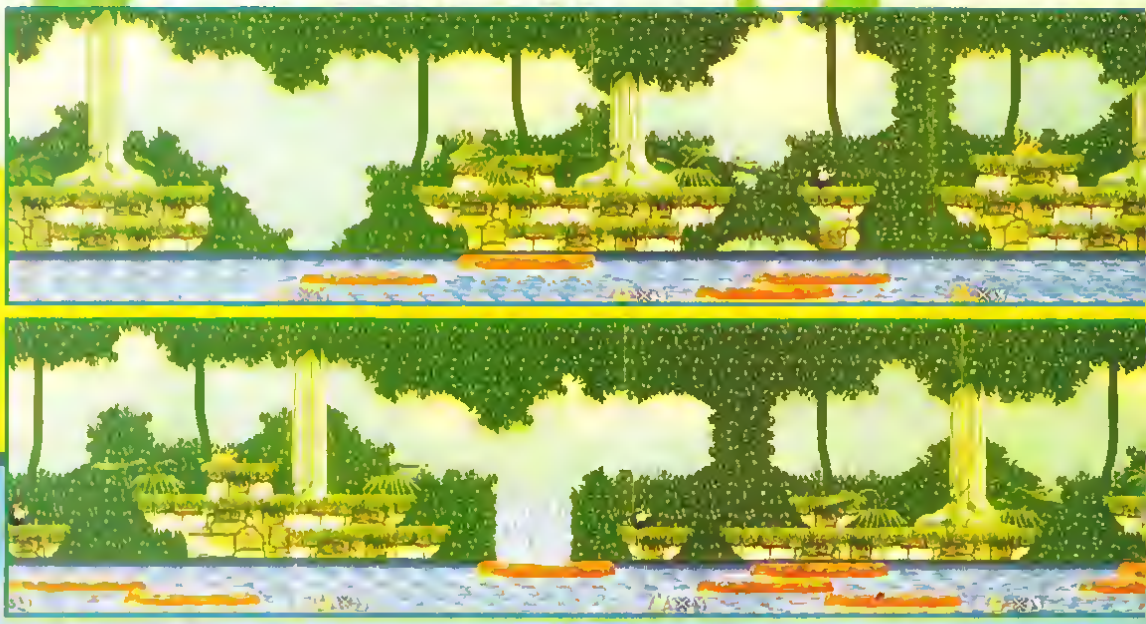
Monde 4

Juste au-dessus, vous avez une grande plate-forme. Pour passer le grand vide à droite et arriver comme Taz sur la photo, prenez d'abord votre élan depuis l'extrémité gauche, et allez à droite en tourbillonnant ; sautez au dernier moment, tout en continuant de tourbillonner.

Ici, la difficulté monte d'un cran. Pour se débarrasser du rat sur la plate-forme (voir photo), il faut d'abord sauter en hauteur, pour voir le rat en permanence. Ensuite, sautez vers lui en tourbillonnant et en faisant demi-tour tout de suite après l'avoir tué, sinon vous tomberez dans le vide.

Après ce grand saut, cherchez la première bome en hauteur, puis plus loin la deuxième tout en bas. Près de la deuxième, il y a d'ailleurs un 1up bienvenu Sinon, pour finir ce niveau, vous devrez encore une fois sauter de la plate-forme comme sur la photo, en tourbillonnant comme précédemment.

Monde 5

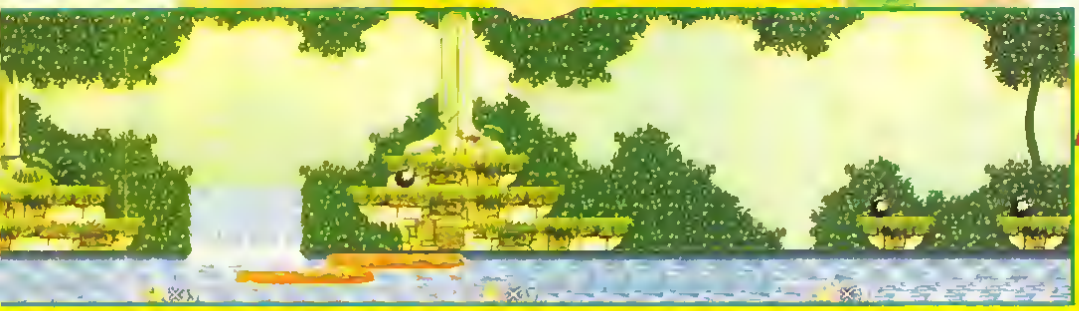


PREMIÈRE RIVIÈRE :

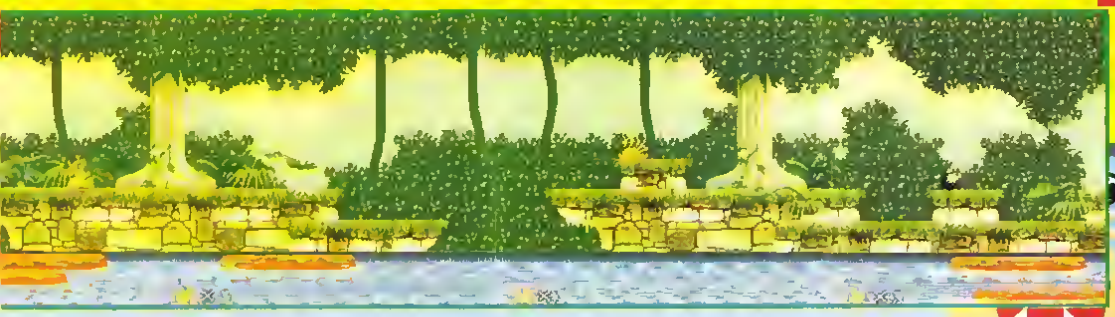
Bienvenue au passage de la rivière. Le mieux est de rester le moins longtemps possible sur les rondins, puisqu'ils s'enfoncent dans la rivière. Pour sauter sur la terre ferme, appuyez sur C pour élever Taz, puis appuyez sur la flèche du haut de votre manette. Taz va alors se retourner et vous atterrirez sur la plate-forme au lieu de retomber dans l'eau.

L'arbre à rats n'est pas évident non plus. Sautez d'un bord du tronc à l'autre, en vous servant des branches pour monter en zigzaguant Lorsqu'une branche semble hors d'atteinte de l'autre côté du tronc, ou en hauteur comme sur la photo, sautez, puis tourbillonnez. Vous arriverez ainsi au sommet au fur et à mesure

Au sommet, allez d'abord à droite pour bénéficier d'une étoile d'invincibilité. Allez ensuite tout à gauche, pour affronter le boss. Pour le passer, il suffit de faire le tourbillon sans arrêt de gauche à droite en lui passant sur le corps, et s'il vous reste de quoi cracher du feu, n'hésitez pas à l'en faire profiter.



A



B

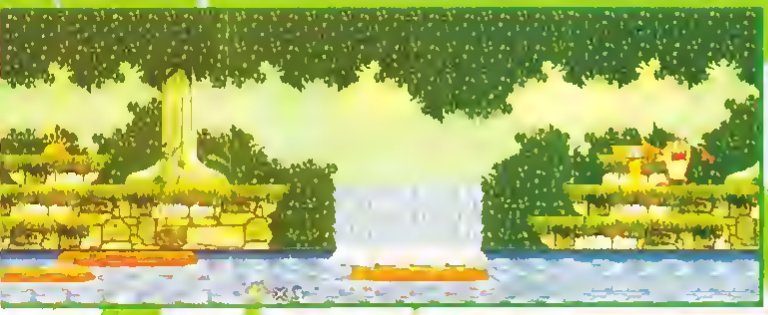
B

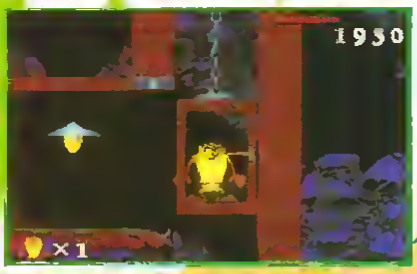
Dans les mines, notre héros va être confronté à l'un des passages les plus difficiles du jeu. Appuyez sur A pour élever le véhicule et éviter les obstacles en bas, comme sur la photo. Quand le chariot se présente devant un tunnel, relâchez A pour lui rendre sa taille initiale. Quand, près d'un gouffre, le feu est vert, appuyez sur la flèche de droite pour accélérer et sur B pour sauter. Maintenez le tout enfoncé pour passer sans problème. Lorsque le feu est orange, appuyez sur la flèche de gauche et laissez faire. Dans les successions d'obstacles et de tunnels, suivez les flèches. Le parcours est certes assez long, mais les mines ne se terminent pas là. Le réseau de grottes continue encore !

Pour faire bouger les élévateurs, appuyez sur A et sur la flèche de la direction de votre choix. Au premier croisement, photographié ici pour l'éternité, vous devez aller à gauche, puis monter. Au cas où les chauves-souris vous poseraient problème, le seul moyen de s'en débarrasser consiste à leur sauter dessus

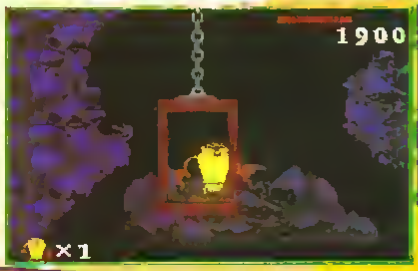
En allant à gauche, prenez le premier ascenseur qui se présente, et montez tout en haut. Vous arriverez ensuite dans un passage plus complexe : les monte-charge qui bougent horizontalement, au-dessus de pointes mortelles.

À partir de cet instant, vous aurez quatre monte-charge à la suite. Le deuxième et le troisième vont s'écrouler sans que vous ayiez à toucher au levier. Dès qu'ils commencent à tomber, sautez au bon moment de la descente pour continuer dans les galeries.





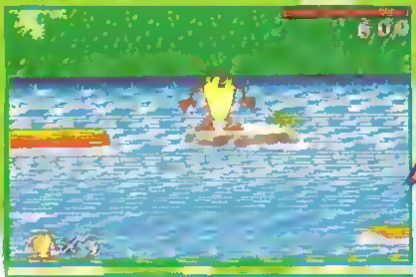
Pour monter, vous deviez passer par un élévateur sans levier, relié en haut par un simple bout de caoutchouc. Sautez dedans pour le faire descendre le plus bas possible, ce qui le fera ensuite remonter d'autant plus. Allez à droite et montez, pour arriver au même endroit que sur la photo, puis allez à gauche.



Le premier monte-charge bouge horizontalement et il faudra anticiper pour sauter sur le deuxième. Alors regardez attentivement à quel moment il arrive, pour être sûr de vous. Le troisième a un déplacement vertical, quand il est à son apogée, sautez vers la droite.

Dans le grand vide où le monte-charge se balance un peu partout, il faut sauter à l'instant précis pris sur la photo : c'est-à-dire au moment où l'on voit un coin de bois tout en haut à droite de l'écran. Vous arriverez sur trois monte-charge qui vont s'écrouler. Sautez donc de l'un à l'autre vers la droite, sans perdre de temps.

Pour arriver tout en haut comme Taz sur la photo, il faut sauter de façon à ce que le monte-charge descende le plus bas possible, pour ensuite remonter le plus haut possible, afin de pouvoir sauter très facilement. Ce passage est relativement long, et lorsqu'on le termine, on ne se doute pas que ce qui vient après est encore pire !



La deuxième rivière de la jungle vous posera beaucoup plus de problèmes que la première. Pour vous en sortir, il faut bien considérer le principe de la profondeur : pour sauter vers un rondin ou une pierre devant le personnage, il vous faut sauter en appuyant sur la flèche vers le bas. Si c'est derrière le personnage que vous voulez sauter, sautez en appuyant sur la flèche du haut.

En ce qui concerne le saut par-dessus la grande cascade, vous avez deux possibilités : le saut normal au-dessus ou bien le saut en tourbillonnant comme dans les premiers stages de la jungle.

Pour vaincre le boss de la jungle, il faut passer en tourbillonnant lorsqu'il ouvre la bouche. Quand il changera de couleur, ce sera le signe qu'il ne vous reste plus que deux coups à lui porter.

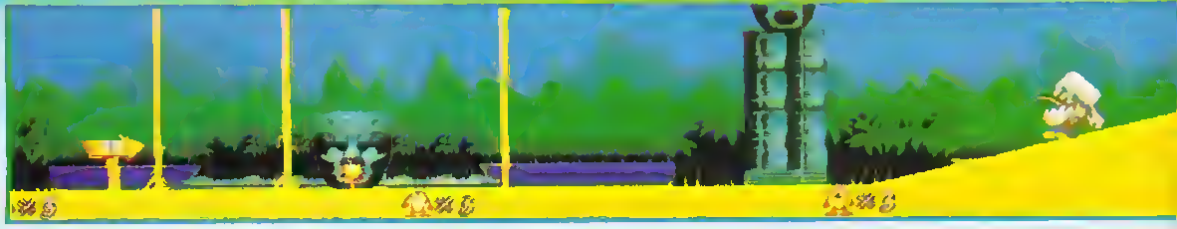
Les ruines sont le dernier rempart entre Taz et l'œuf de l'oiseau légendaire de Tasmanie. Vu la longueur de ce stage, il vous faut impérativement trouver toutes les bornes du parcours. Pour la première, allez à droite et montez lorsque vous êtes bloqué.

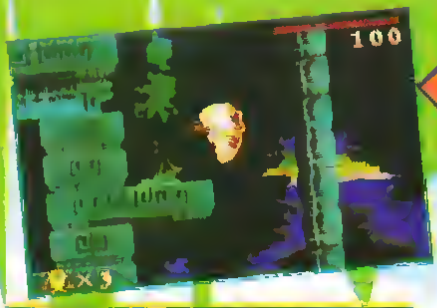
Beaucoup plus loin dans le parcours, vous arriverez à ce croisement. Allez à droite, car à gauche vous tomberez dans une impasse très dangereuse ; le seul moyen d'en ressortir serait de se servir des chauves-souris qui vous assaillent, pour sauter plus haut et rejoindre le croisement.

Le soulagement est indescriptible face à cette vision paradisiaque. Mais ce stage revient plus tard dans le jeu. Eh oui, vous n'êtes vraiment pas au bout de vos peines...

Monde 6 : BOSS FINAL

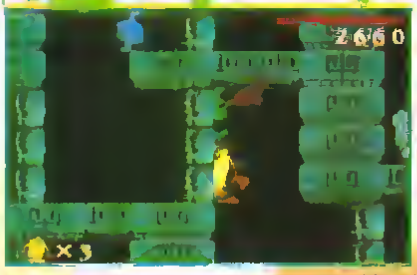
Le boss final est assez coriace. Sautez-lui dans l'œil en tourbillonnant, quand il vient de la droite. Il va ensuite vous attaquer à coups de pattes ou d'ailes. Sachez vous mettre à l'abri à coups de tourbillons, produits au bon moment. Pour le suspense, le nombre de coups à porter ne vous sera pas communiqué, alors bonne chance.





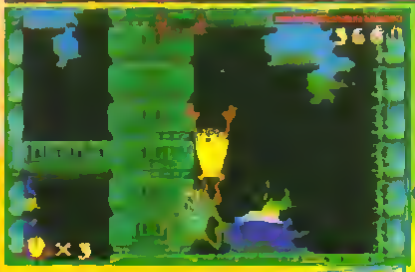
Tout au bout à droite du deuxième niveau des ruines, vous devez sauter puis tourbillonner, comme sur la photo, pour atteindre les plates-formes éloignées. Sinon, le reste du stage est relativement facile, comparativement au niveau où vous en êtes, bien sûr.

N'oubliez surtout pas la borne tout en haut à gauche, sous la statue qui crache des flammes. Vous devez vous débarrasser des chauves-souris dès que vous les voyez, histoire d'être plus tranquille. Si vous le faites systématiquement, la fin du stage ne sera plus qu'une simple formalité.

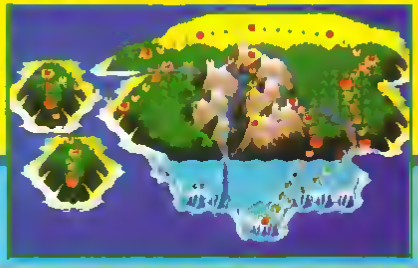


Dans le parcours suivant, qui est exactement le même que le tout premier, vous verrez un tourbillon venir de temps à autre contre le mur, comme sur la photo. Le passage qu'il faut emprunter pour aller rencontrer ce boss se trouve à droite juste au-dessous de votre ennemi. Mais juste avant d'y aller, vous devez trouver la borne.

Et cette borne, où est elle, me demanderez-vous ? Eh bien, juste au-dessous à gauche. Descendez une fois et allez à gauche. Si vous allez à gauche et que vous descendez, vous serez bloqué, comme dans le premier parcours. Une fois la borne découverte, remontez, puis allez à droite pour affronter le boss.



Pour vaincre le boss, il vous suffit, dès que vous le voyez apparaître, de faire au maximum le tourbillon de gauche à droite sans vous arrêter, jusqu'à sa destruction. Et vous arriverez au tout dernier stage !



Et voilà un jeu de plus à porter à votre palmarès, j'espère. En tout cas, sa beauté méritait largement l'acharnement à en surmonter la difficulté. De plus, à chaque fois que SEGA sortira un jeu d'action et de plate-forme de ce niveau, votre mag préféré sera toujours au rendez-vous, pour vous aider à vous sortir des mauvais pas et des traquenards en tout genre, sortis tout droit des esprits quelque peu sadiques et machiavéliques des programmeurs. A bientôt !

ZAPPING

MEGA DRIVE

BULLS VS LAKERS

AND THE NBA PLAYOFFS

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

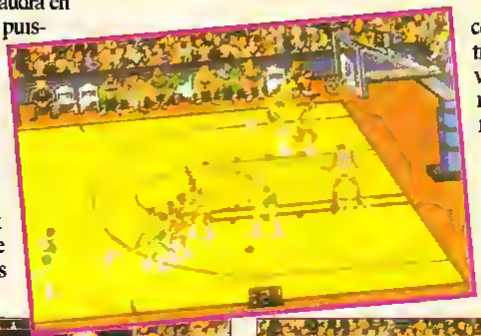
ANIMATION

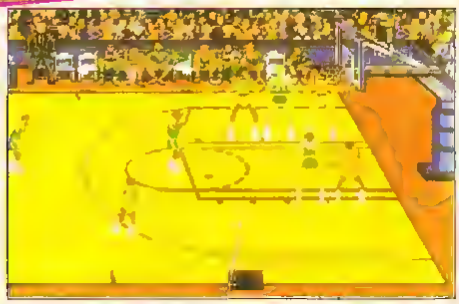
MANIABILITE

On peut désormais vous parler de basket sans prêcher dans le désert depuis les JO de Barcelone, puisque les journalistes n'ont parlé que d'une seule chose (ou presque !) : la "Dream Team" ! Remarquez, vous les p'tits jeunes, ça fait longtemps que vous jouez au basket dans la rue!

Pas besoin de vous apprendre les règles, donc. Car pour pouvoir jouer à Bulls Vs Lakers, il faudra en connaître un minimum puisqu'on a droit, une fois de plus, à une simulation plutôt complète. C'est pour fêter dignement la saison 91 aux Etats-Unis, qu'Electronic Arts nous a concocté ce jeu. Cette saison a vu en effet deux fabuleuses équipes se rencontrer dans des matchs fratricides jusqu'à la victoire des "Chicago Bull" sur les "Los Angeles Lakers". Pour vous situer le niveau des cinq matchs des playoffs (les matchs de phase finale du championnat), il me suffit de vous citer les deux chefs d'équipes qui s'affrontaient : Michael Jordan et Magic Johnson, rien que ça ! Vous allez pouvoir rejouer les Playoffs de 91 en jouant seul ou à deux, et en prenant les Bulls, les Lakers ou d'autres équipes comme les Celtics, les Houston Rockets, etc. Vous pouvez choisir entre le mode One Game (match amical) contre la machine ou un pote, et le mode Tournament (tournoi) qui vous fera participer aux matchs de championnat de la NBA. Vous pouvez jouer seul ou à deux joueurs. Dans le dernier cas, vous pourrez jouer à deux dans la même équipe ou l'un contre l'autre. Les nombreuses options permettent aussi de choisir entre trois niveaux de difficulté, un mode arcade ou simulation (les joueurs, alors, se fatiguent...), la durée des périodes, etc. Il est même possible de sauvegarder un tournoi, ils ont tout prévu ! La vue du jeu est latérale avec un scrolling horizontal du terrain.

Les joueurs et les décors sont en 3D isométrique. Toutes les règles de violations, de fautes et de remplacements sont vérifiées et vous trouverez toutes les statistiques des joueurs de chaque équipe ! Echauffez-vous donc un peu et vous serez prêt à rencontrer les géants du basket américain.



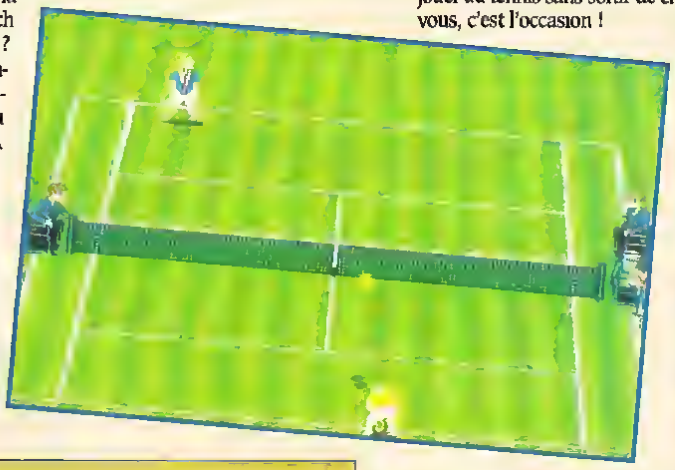


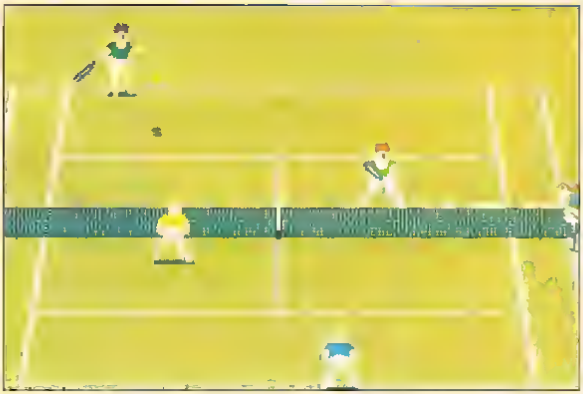
IZAPPING

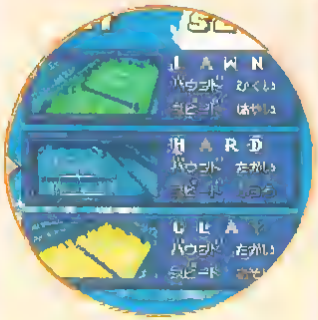
MEGA DRIVE

GRAND SLAM

Les amateurs de Wimbledon, de Roland Garros ou de la Coupe Davis devaient attendre avec impatience le premier jeu de tennis sur Megadrive. Le voilà, c'est fait avec Grand Slam ! Commencez par créer votre propre joueur. Donnez-lui un nom et décidez de ses caractéristiques principales. Ensuite, à vous de jouer ! Contre un autre joueur ou la console pour un match simple, ou bien en tournoi ? Si le match simple vous tente, vous devrez ensuite décider si vous jouez en simple ou en double. A deux joueurs, vous pourrez jouer dans le même duo ou bien chacun avec un joueur dirigé par votre Megadrive. Si, dès le début, l'Open vous tente davantage, tentez alors un tournoi ! Après un tirage au sort, vous pourrez commencer à jouer en face des meilleurs joueurs du monde. Selon le tournoi, la surface de jeu ne sera pas la même ; jouer sur gazon, sur synthétique ou sur terre battue n'est pas la même chose. La vitesse et les rebonds de la balle changent, dès lors, considérablement ! Une fois encore, pour ne pas changer, il faudra faire de ce paramètre de jeu un avantage. En ce qui concerne votre panoplie de coups, vous devriez être satisfait. Coup droit, revers, smash, lob, plongeon de dernière seconde... Une fois ces techniques maîtrisées, vous devriez pouvoir faire le tour des Open au programme sans aucun problème (ou presque, car même les plus grands connaissent des "revers"...). Si vous vouliez jouer au tennis sans sortir de chez vous, c'est l'occasion !







EDITEUR
FACOM

SON

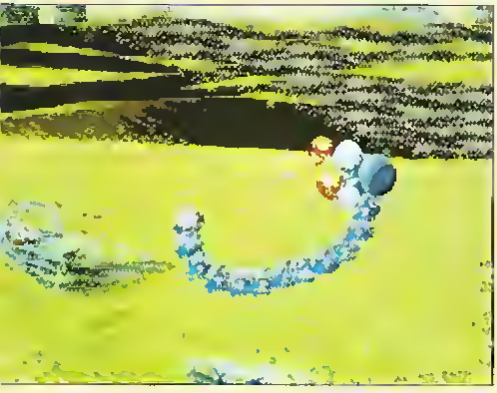
GRAPHISME

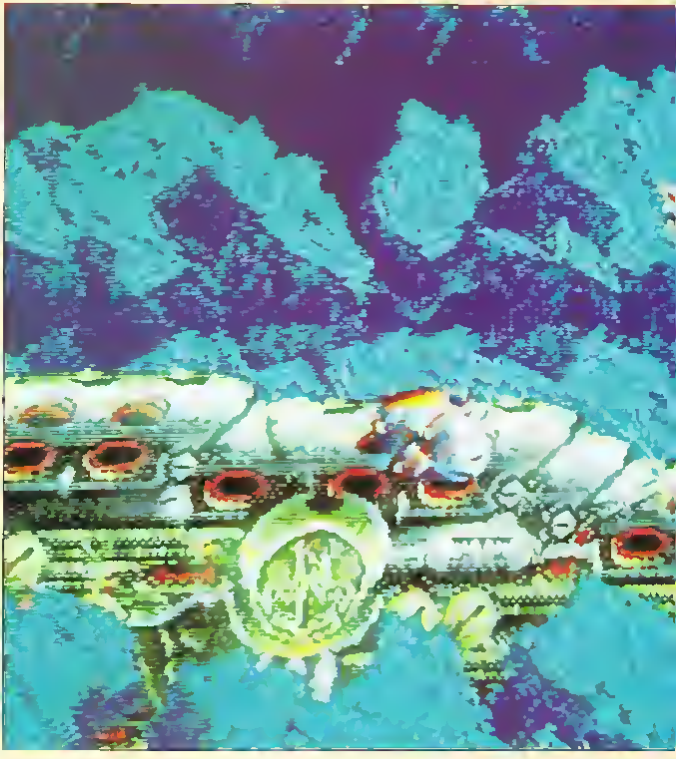
ANIMATION

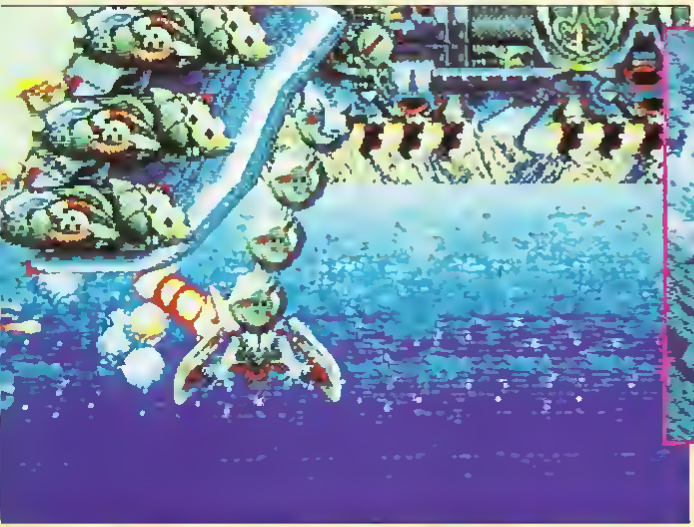
MANIABILITE

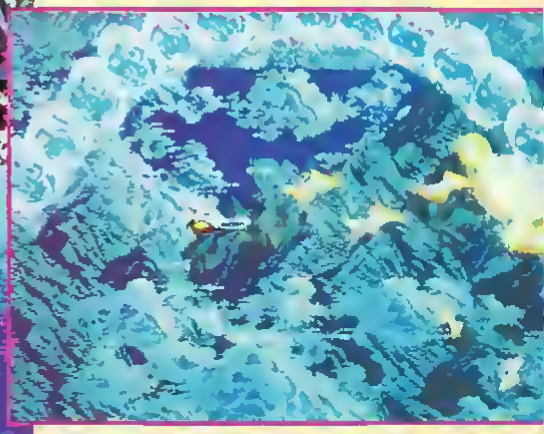
THUND FORC

Amateurs de vrais, purs et durs shoot-them-up, voici enfin le tant attendu Thunder Force IV ! Si Thunder Force III était une pure merveille, ce quatrième épisode arrache la première place ! Cette fois, c'est le top des tops ! Votre vaisseau se voit une fois de plus confronté à une pléiade d'ennemis. De taille, de forme et de couleur diverses, ces ennemis sauront vous mener la vie dure. De plus, ils arriveront de tous les côtés à la fois ! Et des cô-









ER CE IV

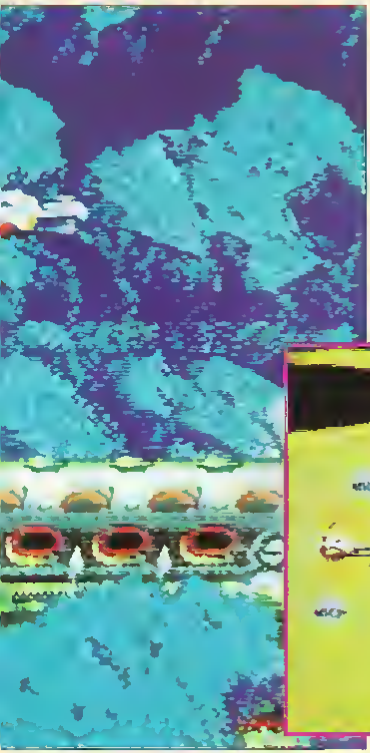
tés à surveiller, il y en aura... En effet, il ne s'agit pas là d'un shoot-them-up à simple scrolling horizontal comme pour le troisième épisode. En plus du scrolling horizontal, vous pourrez vous déplacer verticalement à votre gré sur deux écrans. Ce qui revient à dire qu'il y a deux fois plus de place pour se battre et pour mettre des vaisseaux extraterrestres ! Selon le monde où vous évoluerez, vous pourrez ainsi passer des montagnes à la mer, ou bien encore des nuages aux dunes de sable. Inutile de vous dire qu'il faudra savoir tirer le meilleur parti possible de cette étendue...

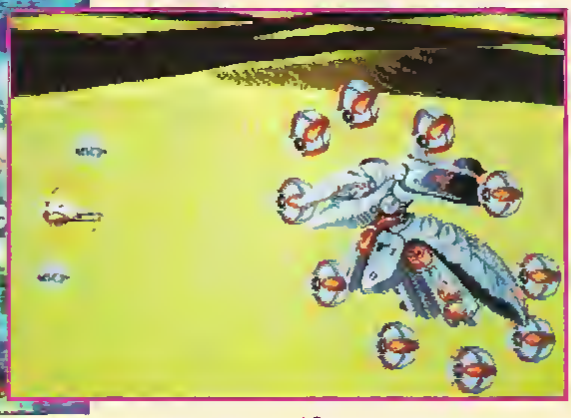
Une fois encore, votre panoplie d'armes fera honneur au genre du shoot-them-up. Non seulement vous disposerez d'armes différentes mais elles fonctionneront à diverses puissances. Il y a de la variété tous azimuts ! Spectaculaires et destructrices, vous devrez apprendre à les utiliser selon les circonstances et les ennemis. On ne s'engage pas dans un combat avec n'importe quelle arme. Apprenez à tirer le meilleur parti de votre armement et vous aurez toutes les chances de découvrir les dix mondes qui composent Thunder Force IV !

Sprites énormes, zooms, musiques superbes, graphismes d'une hallucinante beauté, maniabilité totale... Voici votre Megadrive comblée, et vous aussi par la même occasion ! Les performances techniques de Thunder Force IV sont étonnantes.

Ce shoot-them-up vient incontestablement arracher la palme d'or, face à tous ses prédécesseurs.

Certainement ce qui se fait de mieux et de plus agréable dans le genre...





EDITEUR
TECHNOSOFT

SON

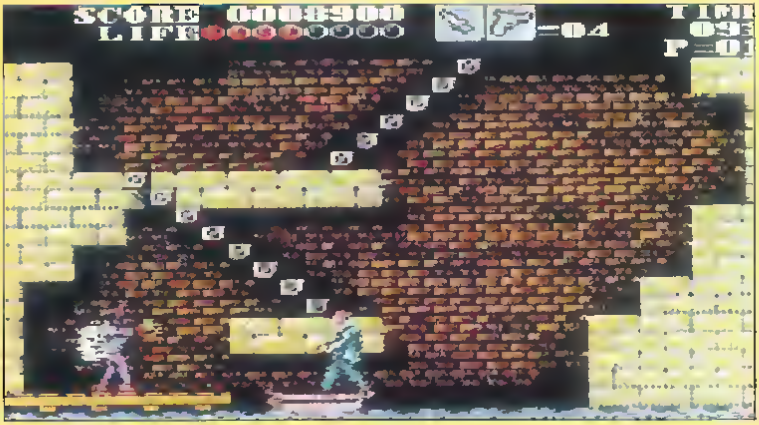
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MASTER SYSTEM



VAMPIRE

EDITEUR
SEGA

SON

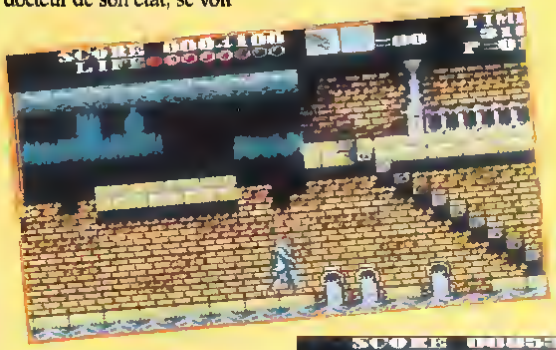
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

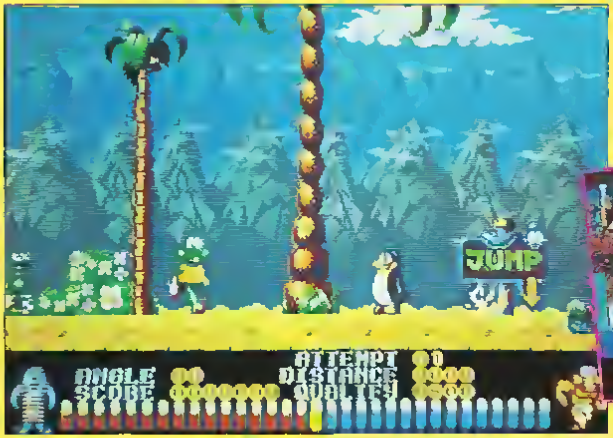
Vampire, un titre explicite ! Le jeu débute une nuit de pleine lune en Angleterre, il y a 100 ans. Un certain Ferdinand Social, étudiant en parapsychologie et docteur de son état, se voit témoin d'un curieux message venu de l'au-delà. Avec un objet aussi magique que mystérieux, l'Ouija Board, il apprit que des événements pas très catholiques se passaient en Angleterre. Ces événements avaient trait à une vieille légende reposant sur le personnage très controversé de Dracula ! L'Ouija Board (qui est un tableau de bois avec un alphabet inscrit dessus et dont on déplace un curseur en bois qui nous indique magiquement des lettres, le tout aboutissant à un message subliminal) fut même très précis puisque notre Docteur apprit que lors d'une nuit de pleine lune à Londres, un cadavre sanguinolent et méconnaissable fut découvert non loin de la rivière Theams. Le but du jeu est tout trouvé : il va évidemment partir enquêter sur ces étranges meurtres.

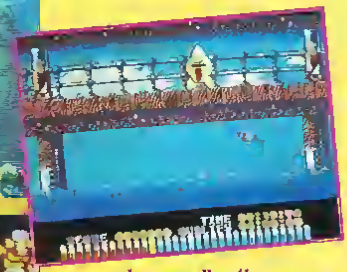
Bien vite, il tombe dans des endroits plutôt malfamés puisque grouillants de morts-vivants et de chauves-souris tueuses. Le jeu a commencé !... Il s'agit d'un beat-them-up à progression, avec recherche d'items et combats perpétuels contre des hordes de monstres à la solde de Dracula. Le décor scrolle multidirectionnellement et les personnages sont en vue de profil. Vous commencez la quête avec un petit couteau de rien du tout, mais vous pourrez récupérer d'autres armes et notamment un pistolet qui vous permettra de vous débarrasser des ennemis à distance. Mais attention, les munitions sont en quantité limitée. Pour récupérer des items d'armes ou de santé, il faut tirer ou taper dans de mystérieux masques blafards qui sont en suspension en hauteur dans les airs, un peu partout le long du parcours. Avec trois vies au départ, vous devrez faire très attention car le jeu est vaste et les ennemis particulièrement collants, je pense notamment aux chauves-souris tueuses hyper rapides. N'oubliez pas votre crucifix !



IZAPPING

MEGA DRIVE





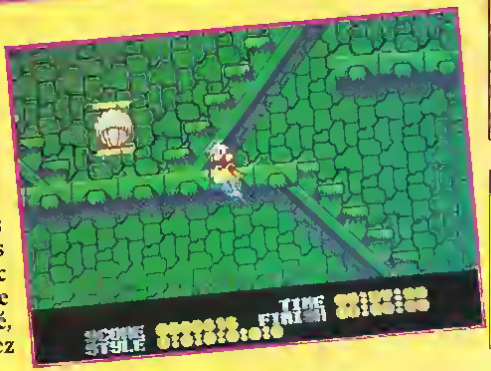
AQUATIC GAMES

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

Vous souvenez-vous de James Pond ? Vous savez, cet agent secret orange portant un smoking de séducteur et que l'on pouvait voir rebondir dans tous les sens lors d'une aventure incroyable où il fallait sauver des pingouins ? Le voilà de retour ! Mais cette fois, finies les aventures d'agent secret, place aux sports, et plus précisément, aux sports aquatiques ! Avant de participer aux épreuves, vous pourrez aller vous entraîner. Trois catégones d'entraînement vous seront proposées : celle des champions à la médaille d'or, puis d'argent, et enfin de bronze. La dernière catégorie est celle qu'il est préférable de choisir au début de la compétition. Bien sûr, l'entraînement peut vous ennuyer et vous pouvez préférer participer aux épreuves tout de suite. Sachez alors que vous pourrez y aller seul, avec un, deux ou même trois adversaires. Il est en effet possible de jouer aux "Aquatics Games" jusqu'à quatre joueurs, successivement ! Mais parlons des épreuves qui vous attendent, au nombre de huit au total.

Tout d'abord, il y aura le 100 mètres. Il s'agira là d'une course classique contre un adversaire dirigé par la console. Les boutons A et B de votre joypad risquent de s'en souvenir ! Espérons qu'ils se sont remis d'Olympic Gold... Une fois échauffé, vous pourrez passer à la suite des épreuves. Il y aura du gardiennage de plage, épreuve qui consiste à pousser des ballons hors de l'écran, du vélo, un 110 mètres haies avec des anguilles électriques en guise de haies, du trempoline acrobatique, du sevrage de poissons contre des pêcheurs, du saut en longueur, et du saut sur crabes où il faudra éclater des ballons suspendus en shootant dans des crabes.

Un véritable cocktail d'épreuves dont certaines classiques et d'autres un peu moins communes ! Amis sportifs, c'est à vous de jouer !



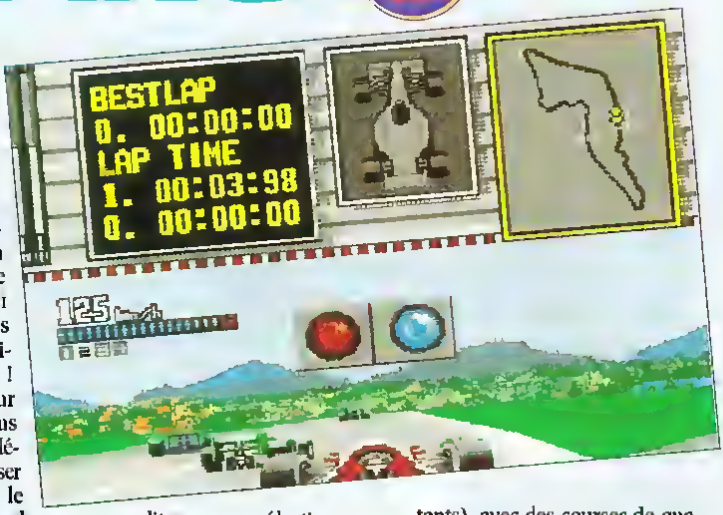
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

!ZAPPING MEGA DRIVE



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

EDITEUR
FLYING EDGE

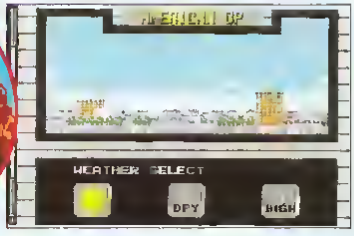
SON

GRAPHISME

ANIMATION

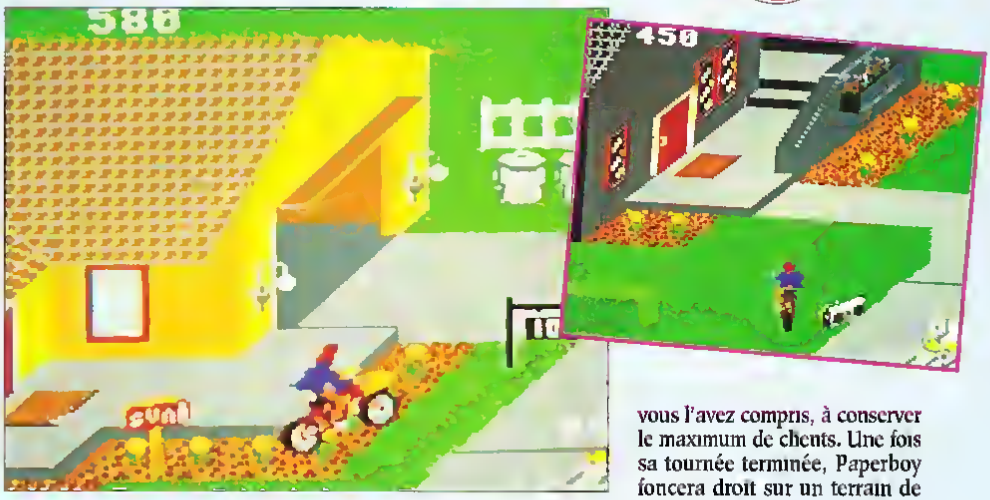
MANIABILITE

Bien que cette simulation de course de F1 utilise le nom de la firme Ferrari, tous les amoureux de F1 pourront y jouer même s'ils préfèrent rouler en Mac Laren ! Pensez donc, ce jeu propose une vingtaine de circuits internationaux qui pourront être parcourus seul ou à deux joueurs simultanément. Eh oui ! C'est la première fois sur votre Megadrive que vous allez pouvoir lancer des défis un peu partout et écraser vos petits copains sur le même écran. Pour cela, il suffit de choisir au début l'option Time Trial qui vous permet de faire la course à deux voitures en un duel fratricide. L'écran de jeu est alors séparé en deux parties égales qui montrent le circuit vu par les deux pilotes. Vous verrez ainsi votre copain vous doubler dans un virage et ferez tout pour le rattraper en le coursant sans le lâcher ! Les circuits défilent en 3D à grande vitesse et la vue est celle qu'aurait un vrai pilote assis dans son bolide. Si vous préférez le jeu en solitaire, vous sélectionnerez l'option Grand Prix World Championship (ouf !) qui vous fera parcourir les circuits internationaux (calqués sur les circuits existants), avec des courses de qualification et des courses proprement dites avec tout plein de concurrents autour de vous ! Si vous n'êtes pas sûr de vous, vous pourrez vous entraîner sur le circuit de votre choix grâce au mode Practice Race. Mais ce n'est pas tout ! Il est aussi possible de configurer la manette pour une meilleure maniabilité et surtout de configurer votre F1 comme dans la réalité : pneus, suspensions, freins, type de moteur, boîte de vitesse automatique ou non, la pizza quatre fromages en option, etc. Si vous aimez ce genre de sport mécanique qui déménage à tous les étages, alors jetez-vous sur Ferrari GP, vous en aurez plein les mirettes, surtout à deux joueurs.



!ZAPPING

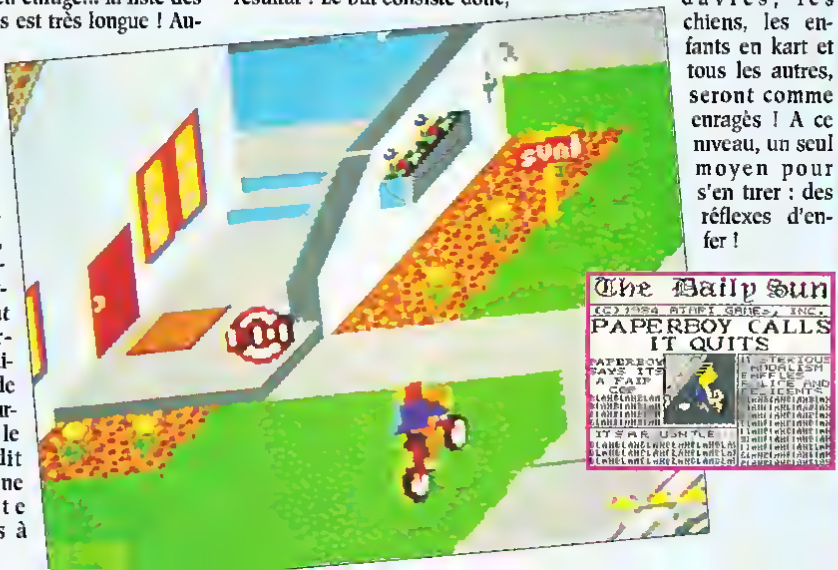
GAME GEAR



PAPERBOY

EDITEUR
TENGEN

Livreur de journaux n'est pas un métier de tout repos ! Il vous suffira, pour vous en convaincre, de jeter un œil sur Paperboy. A vélo, un "teenager" fait sa tournée de livreur de journaux. Hélas pour lui, les riverains ne sont pas sans danger. Smurfeur fou, cadavre déambulant, tondeuse à gazon, voiture, vélo, chien enragé... la liste des embûches est très longue ! Autrement dit, le jeune livreur devra éviter les incidents de parcours, tout en livrant correctement ses journaux. Craignant de trop s'attarder dans le coin, ledit teenager ne s'arrête donc pas à chaque boîte aux lettres pour y déposer le journal, mais le lance d'une main experte jusqu'à la boîte. A lui de viser juste pour ne pas casser un carreau ou simplement manquer la cible. Chaque boîte manquée fera un client en moins ! Combien de temps Paperboy tiendra-t-il ? Une semaine ? Ce serait déjà un assez bon résultat ! Le but consiste donc, vous l'avez compris, à conserver le maximum de clients. Une fois sa tournée terminée, Paperboy foncera droit sur un terrain de vélo-cross. Une fois encore, il devra faire attention à ne pas tomber en prenant les virages et les tremplins qui jalonnent la piste. Vous aurez en début de partie le choix entre trois rues, soit trois niveaux de difficulté. Le niveau le plus dur vous mettra bien des bâtons dans les roues ! Les tondeuses, les smurfeurs, les cadavres, les chiens, les enfants en kart et tous les autres, seront comme enragés ! A ce niveau, un seul moyen pour s'en tirer : des réflexes d'enfer !



SON

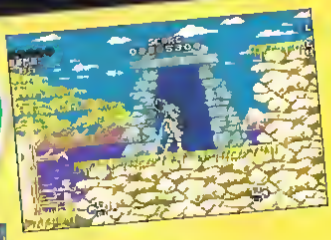
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING MEGA DRIVE

GALAHAD



EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

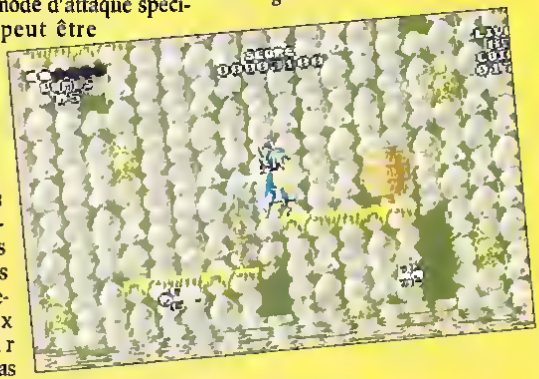
SON

GRAPHISME

ANIMATION

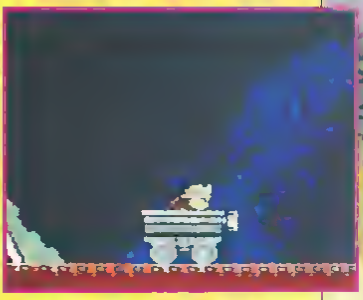
MANIABILITE

Electronic Arts nous propose ici un superbe jeu d'aventure/action dans un univers d'héroïc-fantasy. Vous êtes Leander, un vaillant soldat qui n'a peur de rien, qui sait se servir d'une épée comme personne et qui a perdu sa copine ! En fait, on ne peut pas encore dire qu'il s'agit de sa copine puisqu'il ne lui a pas encore avoué sa flamme. D'autant que la principale intéressée est une princesse, la princesse Lucanna. Cette dernière a été kidnappée par Lord Tyeger et aimerait bien être libérée sous peu, ça se comprend ! Pour le "sous peu", elle devra peut-être patienter encore car vous n'avez pas quatre bras et les 22 niveaux (répartis en trois mondes) vous feront perdre juste un peu de temps ! Leander peut se baisser, marcher, sauter et donner des coups d'épée. Les niveaux sont constitués de labyrinthes en vue de profil, qui scrollent multidirectionnellement. Le but, dans chacun d'eux, est de trouver la clef qui ouvre la porte du niveau suivant. Outre les nombreux combats, il faut donc trouver, primo, la clef et secundo, la porte, qui est bien sûr souvent située à l'opposé, sympa ! Les ennemis rencontrés ont leurs petites habitudes, alors un conseil : étudiez-les ! Chacun d'eux possède son mode d'attaque spécifique et peut être vaincu après un nombre variable de coups d'épée. Attention à bien chercher les passages secrets menant aux clés car sans clé, pas de sortie possible ! Outre les combats, les plates-formes et les recherches qui donnent ce parfum d'aventure au jeu, vous aurez aussi à jouer avec des engins et des passages originaux. Des magasins vous permettront d'acheter des armures et des points de vie grâce aux pièces récupérées un peu partout en tapant sur des tonneaux et autres obstacles, vivants ou non ! Vous pourrez aussi trouver des bonus d'armement bien sympathiques, allant de la simple épée aux armes de jet les plus diverses. Leander va vous faire passer des nuits blanches à bagarrer à tout va et à chercher des clés, bon courage !



ZAPPING

GAME GEAR



Tazmania, c'est en fait le diminutif du Diable de Tazmanie. Si vous êtes un fan de dessins animés, sans doute connaissez-vous cet être toujours affamé qui se déplace en imitant une toupie. Vous allez pouvoir retrouver ce charmant animal dans des situations rocambolesques et périlleuses ! Tout commence lorsqu'un beau matin, le diable se

TAZMANIA

THE SEARCH FOR THE LOST SEABIRDS

EDITEUR SEGA

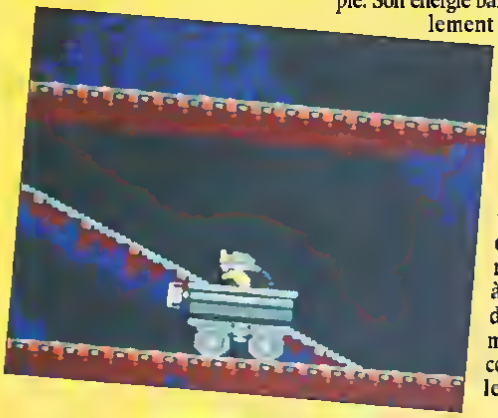
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

trouve poursuivi par une bombe géante ! Dur de fuir, car pour imiter sa toupie qui le propulse à grande vitesse, il lui faut de l'énergie ! En esquivant les divers pièges sur son parcours, le diable de Tazmanie devra alors tantôt marcher, tantôt foncer sous forme d'une toupie. Son énergie baissant graduellement en cours de route, il devra trouver des bouteilles qui lui redonneront un brin de vigueur. Mais il ne s'agit là que de la toute première aventure à laquelle le diable de Tazmanie sera confronté ! On le retrouvera aussi dans une mine, ou sur un chariot fonçant à vive allure sur les rails ! Lors de ce passage, plus question de toupie, il faudra éviter les obstacles en s'élevant ou se baissant. Vos réflexes seront mis à rude épreuve, vous pouvez en être sûr ! Au total, huit épreuves qui demanderont toutes vos compétences de joueur. Ne croyez pas que le challenge ne sera pas de taille, bien au contraire ! Toutes les épreuves vous feront découvrir de nouveaux décors et de nouveaux adversaires. La réalisation graphique de ce jeu risque de laisser chez le joueur un impérissable et agréable souvenir. Accrochez-vous, c'est parti pour suivre le Diable de Tazmanie dans sa quête des oiseaux de mer !



LHX
ATTACK CHOPPER

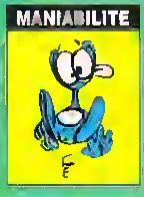
EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

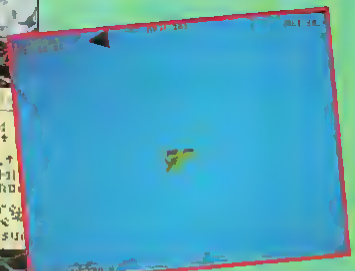
ANIMATION

MANIABILITE



Qu'est-ce que le LHX ? Il s'agit du meilleur hélicoptère de combat au monde. Et cette fois, c'est vous qui le piloterez ! Oh, vous pourrez évidemment lui préférer Apache, qu'il est possible de sélectionner au tableau des options, mais la comparaison est vite faite. Le LHX s'avère plus maniable, plus rapide et équipé d'un meilleur système d'armement. Difficile, mais intéressant cependant, de sélectionner Apache dans ces conditions.... Une fois l'appareil choisi, décidez également de la difficulté de la mission Quatre niveaux vous seront proposés. Inutile de vous dire que le dernier est réservé aux as, c'est-à-dire ceux maniant le LHX à la perfection !

C'est parti, décollage ! L'intégralité des décors et des ennemis s'offre à vous en trois dimensions ! Attention à ne pas heurter les montagnes qui se dressent devant vous. Rapidement, votre radar repère toutes sortes d'ennemis au sol. Du char d'assaut au simple fantassin, en passant par l'avion, aucune cible potentielle ne pourra éviter de rentrer dans votre collimateur. Une fois la cible en joue, décidez du moyen de l'éliminer. A la mitrailleuse lourde, à coups de Hellfire, missiles d'une efficacité redoutable, ou bien encore avec d'autres missiles que vous gardez bien au chaud pour les rencontres délicates ? Pourtant, tirer tous azimuts n'est pas la meilleure des solutions. Vous avez une mission ! Il faudra alors concentrer votre tir sur une cible précise. Il s'agira parfois de tout un convoi de blindés ! A vous d'éviter les tirs, de bouger vite et de viser juste. Une fois l'objectif atteint, il ne vous restera plus qu'à rentrer et atterrir quelque part.

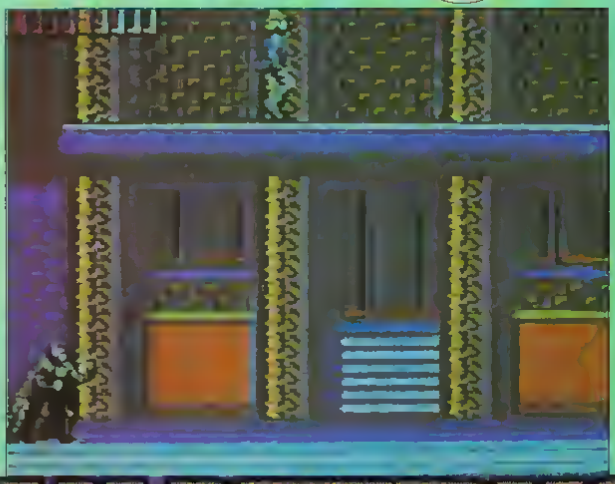


C'est alors que vous pourrez vous frayer un chemin au milieu des lignes ennemies. Brûlez vos dernières munitions et foncez prendre un repos bien mérité. Votre prochaine mission sera sans aucun doute encore plus difficile que celle-là.

Il y avait déjà le simulateur d'avion de chasse avec F-22 Interceptor, celui de sous-marin avec 688 Sub Attack et un autre de tank avec M1 Abbrams Battle Tank ; voici maintenant celui d'hélicoptère ! Une fois encore, le réalisme est au rendez-vous, en particulier en ce qui concerne le relief qu'il n'est pas toujours facile d'éviter. Un jeu qui devrait tenir très longtemps en haleine les amateurs d'hélicoptères.

ZAPPING

GAME GEAR



BATMAN RETURNS

Le chaos règne à Gotham City ! Des truands, des gangsters, des brigands et toute la racaille du monde semble s'y être donné rendez-vous ! Le Pingouin veut profiter de tout cela pour se faire élire Maire... Bien sûr, c'est lui qui a fomenté cet ignoble complot contre la ville de Gotham Il n'y a qu'une seule personne qui puisse sauver les habitants de la ville : Batman !

Il est de retour, l'homme chauve-souris (alias Michael Keaton pour le cinéma) ! Et c'est un retour musclé ! Dans ce jeu de plates-formes et d'action, le héros des "Comics" aura fort à faire pour vaincre. Suivant différents trajets de votre choix, vous guiderez le héros masqué au cœur de la ville, dans les égoûts et aussi aux abords de la cité, près de chutes d'eau immenses ! Pour se déplacer, Batman pourra s'aider d'un grappin et d'une corde qui lui permettront de s'accrocher, puis de se balancer, pour finalement atteindre des endroits difficiles d'accès. Pour se battre, Batman usera de son bat-boomerang, qui devrait faire des ravages parmi les rangs ennemis Mais les hommes du Pingouin ne seront pas les seules menaces. La géographie même du terrain pourra aussi faire échouer Batman Par exemple, une fois dans les égoûts, Batman sera poussé par le flot nauséabond des eaux qui courent Difficile, dans ces conditions, d'effectuer des sauts impeccables et de se battre à la perfection Le nombre des niveaux est impressionnant et on n'en fait pas vite le tour ! Il faudra donc s'accrocher pour visiter en détail tous les niveaux. Les boss de fins de niveaux vous offriront des duels stimulants ! Si vous avez aimé le film, vous retrouverez cet esprit étrangement et cruellement comique, dans ces boss de cirque ! De la "bat-action" à en perdre haleine !

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

fense. Avant de jouer, il vous faudra choisir le joueur que vous allez contrôler. Il y a huit joueurs possibles, chacun possédant ses propres caractéristiques. Moi, je sélectionne mon joueur préféré en regardant les tronches proposées qui valent le coup d'oeil ! Vous avez un Iroquois qui se nomme Mohawk et un géant au crâne rasé qu'on appelle Tyron, le défenseur géant ! Le match commence quand vous avez sélectionné le joueur de vos rêves ! Les manipulations vous demanderont une petite habitude mais

ARCH RI

MEGADRIVE

SON

GRAPHISME

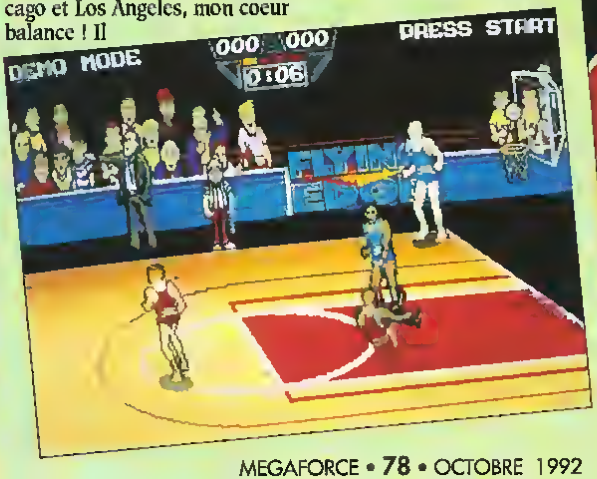
ANIMATION

MANIABILITE

Le retour du basket sur les consoles Sega se fait pas un Two-on-Two (deux contre deux) des plus violents ! Ce genre faisait cruellement défaut sur Master System et la dernière simulation sur Megadrive (Jordan Vs Bird) ne proposait qu'un one on one (un contre un).

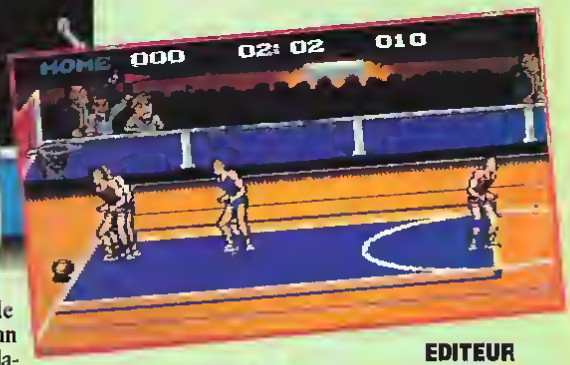
De plus, il ne s'agit pas de l'un de ces Two-on-Two qui se déroule seulement dans une raquette et ses environs. Non, non ! Tout le terrain (étendu sur plusieurs écrans) est utilisé dans l'espace de jeu. Il sera même possible de marquer un panier depuis l'autre bout du terrain. Mais avant tout, suivez le guide ! Une page d'options vous permet de sélectionner tout d'abord une équipe. Entre Chicago et Los Angeles, mon coeur balance ! Il

est possible de jouer à deux et l'on peut lire toute une série de conseils et d'aides au maniement du joypad en attaque ou en dé-



LES PHOTOS ENTOUREES DE ROUGE ONT ÉTÉ PRISES SUR MASTER SYSTEM, LES AUTRES SUR MEGADRIVE

VALS



pourrez, par exemple en défense, donner un coup de poing bien placé à un adversaire qui se retrouvera au tapis et perdra la balle. Il est possible de faire des passes ou d'appeler une passe.

Les contrôles sont différents selon que vous possédez ou non la balle ; il faudra jouer là-dessus. Le terrain scrolle horizontalement suivant le ballon. Les joueurs qui sont amenés à sortir de l'écran de jeu sont toujours signalés par des petites flèches de couleurs qui apparaissent sur les bords de l'écran. Pour rendre l'action plus réaliste, des commentaires digitalsés émaillent l'action, on s'y croirait !

EDITEUR ACCLAIM
MASTER SYSTEM

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

constitueront un réel plaisir quand vous posséderez bien tous les mouvements possibles. Arch Rivals pousse la simulation jusqu'au bout avec un panel de coups assez impressionnant aussi bien en défense qu'en attaque. L'humour est toujours présent car tous les coups sont permis. Vous

IZAPPING MEGA DRIVE

GREENDOG

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Fun, fun, fun ! Le nouveau jeu de plates-formes made in Sega est complètement fun ! On peut même dire qu'il est exotique ! Le personnage principal, Greendog, en est un bon exemple : la dégaine nonchalante, un short fun, un petit chapeau usé et une seule occupation dans la vie : le surf. Ce personnage haut en couleurs vit pour et avec le surf, c'est sa passion. Oh, bien sûr, il ne dédaigne pas une ou deux petites rencontres avec ses fans féminines qui l'admirent depuis la plage lorsqu'il exécute ses figures acrobatiques. Comme le pays dans lequel se passe cette histoire est un pays exotique, écrasé par le soleil et balayé par la douce brise de l'océan, on pourrait penser qu'il n'y a pas de scénario catastrophe possible, susceptible d'intéresser les fanas de jeux vidéos que vous êtes. Eh bien, détrompez-vous ! Un beau jour de grosses vagues, notre champion de funboard se voit jeté sur la plage avec violence, la tête dans le sable. Les petites nanas accourent pour venir prendre soin de l'infortuné sportif (ce qui nous permet d'admirer une superbe créature en bikini lors de la démo de présentation du jeu !) et le voient se relever avec un curieux pendentif au cou. Essayant vainement de le retirer, Greendog doit se rendre à l'évidence : il est prisonnier d'un mystérieux maléfice. En effet, le pendentif inamovible est tellement lourd qu'il lui retire tous ses dons pour surfer les vagues. Fine la frime, finie l'éclate ! Greendog apprend alors que le pendentif est un bijou aztèque, qui appartenait aux grands Anciens Surfers ! Sur ce pendentif se trouvent six îles entourant un soleil : Grenada, Curacao, Moustique, Saba, Jamaica et St-Vincent. Pour pouvoir se débarrasser de son embarrassant collier, Greendog doit parcourir toutes ces îles afin de retrouver les 6 morceaux d'un trésor aztèque. Les Grands Anciens n'ont en effet trouvé que ce moyen pour être sûrs que le trésor soit reconstitué et la malédiction des anciens surfers effacée. Voilà notre ex-surfer parti avec son hélico à pédales, fabriqué maison ! Ce dernier le dépose au début de chaque niveau sur l'île à traverser. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel et en vue de profil, à la manière d'un classique jeu de plates-formes. Classique mais efficace, car l'action n'est jamais en reste. Les piranhas attendent votre passage avec impatience et les oiseaux vous guettent depuis le ciel ! Vous sautez de rocher en rocher, en vous accrochant à l'occasion à des lianes. Cela n'empêche pas les piranhas de sauter hors de l'eau et de vous mordre avec leurs gueules pleines de dents, super fun ! Greendog devra récupérer des items de points ou de régénération. Je vous conseille les morceaux de pizza et les cornets de frites, ça se passe comme ça !... Attention aussi aux plates-formes qui réagissent à votre poids, ça surprend, au début ! Le deuxième niveau est un temple à traverser avec des grenouilles plutôt gênantes. Pour vous débarrasser de vos ennemis, vous lancez votre boomerang rose à visée hyper précise et à portée réglable ! Vous pouvez le lancer devant vous et même en sautant ; cette arme est bien pratique pour se défendre à distance. Le jeu est vaste et plein d'originalité, et vous fera passer d'excellents moments.

ZAPPING

MASTER SYSTEM

Faufilez-vous entre les voitures, au besoin, éliminez-en certaines et foncez dès que votre cible est en vue ! Si vous avez vu Mad Max, vous saurez alors comment réaliser une poursuite en bonne et due forme...

Sachez être impitoyable et ne laissez surtout pas échapper l'ennemi, le temps imparti pour chaque mission étant limité.

La fuite de votre cible engendrerait votre échec. Mais échec est un mot étranger à votre vocabulaire, alors au volant !

SCI

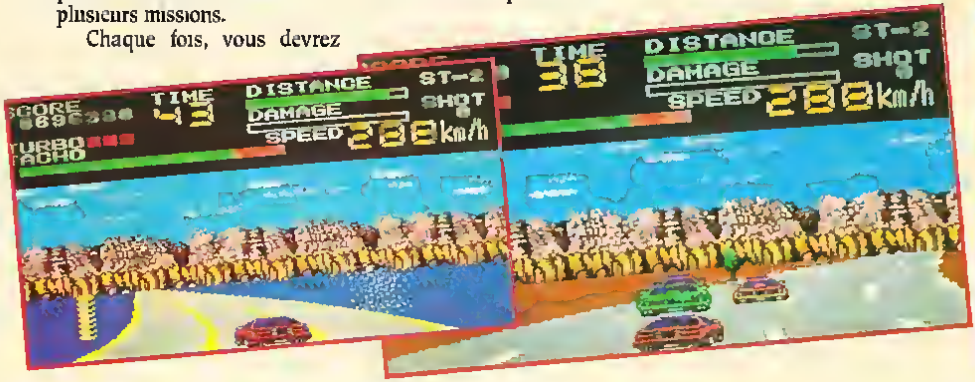
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

Vous voilà muté à la brigade du S.C.I. Depuis longtemps vous espériez cette promotion, la voici enfin ! A vous les courses poursuites infernales à des vitesses défiant l'imagination.

Vous savez que des criminels rôdent sur les routes, et votre mission, c'est de les intercepter ! Reprenant le principe de Out Run en ce qui concerne la course, SCI y apporte une touche d'action supplémentaire. Certe fois, votre voiture est armée.

Vous pouvez donc tirer sur les véhicules qui vous devancent. Vous pouvez aussi les brusquer en leur enfonçant le pare-chocs par exemple ! Une bonne méthode pour se faire respecter... Vous serez confronté à plusieurs missions.

Chaque fois, vous devrez mettre la main sur un individu spécifique, censé vous donner des renseignements importants sur une affaire précise.



EDITEUR SEGA

SON

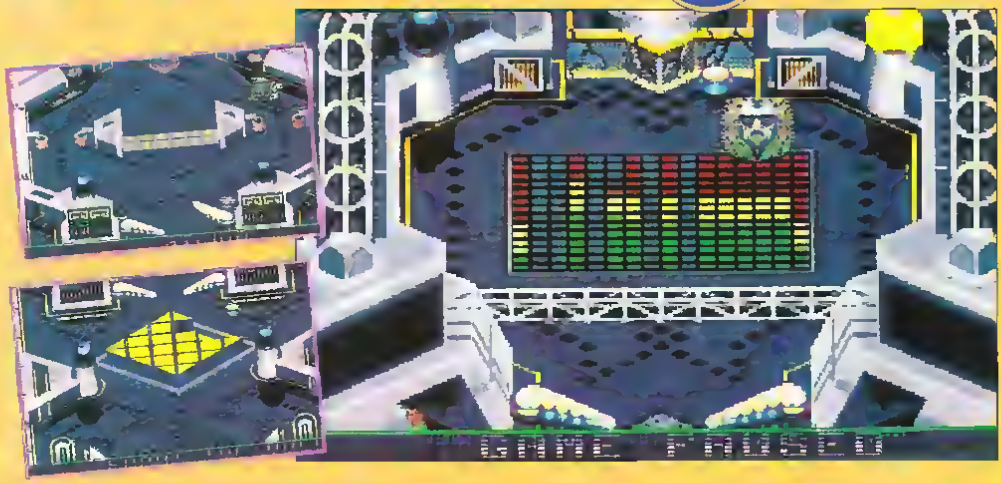
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

MEGA DRIVE



CRUE BALL

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

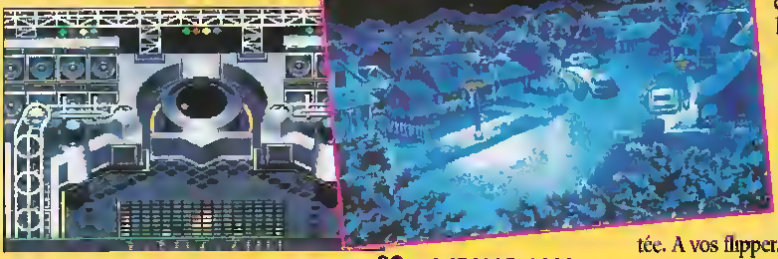
SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Les plus "branchés musique" d'entre vous savent de quoi je parle quand je prononce ces mots démoniaques : Motley Crue ! Je parle bien sûr de hard-rock, de musique violente et de mondes apocalyptiques ! Le groupe de heavy-metal américain a en effet donné quelques-unes de ses chansons pour la bande sonore de Crue Ball (qui reprend même une partie du nom du groupe). Si vous n'aimez pas trop ce genre de musique, un peu "frapadingue", vous pouvez quand même vous intéresser à ce jeu qui ne mise pas seulement sur la musique. Il s'agit en effet d'un vaste simulateur de flipper, avec plusieurs étages de folie ! Le flipper est visualisé en vue de dessus avec une légère impression de perspective, comme si on se trouvait dans un café en train de malmener un vrai flipper ! Dans le jeu, il est d'ailleurs possible de simuler cette action consistant à bouger violemment le flipper pour éviter que la balle aille là où il ne faut pas ! Le jeu commence par un furieux lancé de bille, qui déboule dans la partie médiane du flip. Là, trois têtes de rockers fous (c'est-à-dire des crânes aux cheveux verts !) attendent de se faire désintégrer ! Des petits rouleaux magnétiques placés sur les côtés permettent à la bille, lorsqu'elle y passe, d'être propulsée un peu plus haut. Lorsque ces trois premières têtes sont détruites, des petites cibles apparaissent en face des flippers (un peu plus haut), chaque cible représentant une lettre. Le tout forme le mot "Head Banger", qui est le nom que l'on donne aux fans de hard-rock qui remuent toujours frénétiquement la tête quand ils sont heureux ! A l'étage inférieur, d'autres cible de la sorte apparaissent avec des messages comme "rock", "roll" ou "jump". Éteindre ces mots fait apparaître une mosaïque au-dessus des flips, qu'il faudra détruire brique à brique. Mais pourquoi faire tout ça ? Eh bien, pour ouvrir le passage au troisième tableau (la partie supérieure) et pour gagner des points. Dans cette partie se trouve un égaliseur géant et coloré, qui bouge au rythme fou de la musique. C'est à ce niveau qu'apparaît un boss, qu'il faudra détruire lui aussi pour pouvoir accéder à une rampe qui se libèrera à cet endroit. Vous disposez de quatre billes et pouvez jouer à quatre joueurs alternativement, comme dans les cafés. Les bonus habituels sont présents : tirettes-cibles multiplicatrices de bonus à dégommer, spécial, extra-ball, etc. Le tout dans une ambiance survoltée. A vos flippers !



ZAPPING

MASTER SYSTEM

SMASH TV

Les jeux vidéo ont toujours généré de terribles concepts, dont certains plutôt violents et sanguinaires (les shoot-them-ups et beat-them-ups en sont de bons exemples). Mais avec Smash TV, nous sommes en présence de l'ultime jeu de destruction. Son concept est délibérément axé sur la violence gratuite et jouissive ! Vous allez camper, l'espace du jeu (heureusement !), le rôle d'un participant à un jeu télévisé du Futur. Attention, dans ce futur, il ne s'agit plus de la Roue de la Fortune ou de Fort Boyard car les mœurs ont bien changé. Ici, on tue pour le plaisir des téléspectateurs ! Un présentateur à la Guy Lux vous présente le show et vous débarquez en "soldat warrior" de l'espace, mum d'un laser et prêt à tout détruire sur votre passage. Vous foncez vers une sorte de ring métallique, enclavé et truffé de caméras. Vous allez être filmé ! Le but est de traverser plusieurs salles du studio jusqu'à la salle du boss de fin de stage. Dans chaque salle, il faut survivre aux vagues d'attaque des ennemis, dont le seul but est de vous éliminer (dans tous les sens du terme : du jeu et physique en même temps). Vous guidez votre petit personnage au beau milieu d'une meute d'assaillants qui convergent inlassablement vers vous. Outre leurs tirs, leur contact est aussi mortel. Il faut se placer dans un coin au début, puis bouger dans tous les sens en slalomant entre les ennemis (des humains ou des machines, selon les salles). Le plus important est le mouvement ! Les bonus d'armement et de santé sont nombreux, alors utilisez-les. Le plus rigolo est de jouer à deux, c'est plus facile et bien plus sympa. Un boss de fin vous attend après chaque série de salles, pour le plus grand plaisir des téléspectateurs. Alors n'oubliez pas : faites de l'audience, cassez de l'ennemi, il faut que ça saigne !

EDITEUR
FLYING EDGE

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING

GAME GEAR

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

La suite tant attendue du célèbre Monaco Grand Prix est enfin convertie sur Game Gear pour le plus grand plaisir des pilotes que vous êtes tous ! Vous allez pouvoir vous mesurer directement au grand pilote brésilien qu'est Senna, dans une série de 16 circuits internationaux. Après quelques superbes images digitalisées du champion, une page vous propose soit de vous entraîner (Free Practice), ou d'aller à la page Options, ou encore de choisir le championnat du monde (World Champion). Dans ce dernier cas, vous pourrez sauvegarder la partie pour reprendre un championnat, après avoir éteint votre Game Gear. Cela semble en effet difficile de se payer les 16 circuits d'affilée ! En mode "Free Practice", vous pouvez choisir de rouler sur l'un des 16 circuits de votre choix. Une petite série d'options apparaît alors ; si vous choisissez "Message", Ayrton Senna vous présentera le circuit avec les points forts, les passages délicats et ses propres commentaires. "Setting" vous permettra de configurer votre F1 avec les vitesses automatiques ou non, les freins de type 0 ou de type 45, le boîtier de vitesse de modèle A ou B et enfin les pneumatiques.

"Result" vous donnera les meilleurs temps de la course choisie. Enfin, "Free Run" vous permettra de jouer. Grâce à ces parcours où vous courrez seul contre le chronomètre, vous pourrez vous entraîner pour ensuite courir contre Senna, car c'est dans l'option Championnat du monde que vous vous mesurez à Senna, dans un duel de titans. Si vous avez choisi l'option "World Champion", vous commencez par le circuit américain et continuez avec les 15 autres. Le jeu consiste en une course poursuite entre votre F1 et celle de Senna. Il faut faire 6 tours de piste et le premier arrivé gagne (évidemment !). Dans les deux cas précédents (Free Practice ou World Champion), vous pouvez choisir un niveau de difficulté débutant (Beginner) ou pro (Professional). Dans le cas Beginner, vous verrez toujours la carte du circuit affichée à l'écran (dans la partie située au-dessus de l'écran de course) avec votre position ; cela vous permet d'anticiper sur les virages. Dans le mode Professional, vous ne voyez pas cette carte et conduisez vraiment comme dans la réalité. Les courses se déroulent toujours en 3D avec le circuit qui défile sous vos yeux comme si vous étiez dans le cockpit de la F1. Votre vitesse, le compte-tours, les vitesses, le temps chrono : tout est sur l'écran pour bien vous renseigner sur votre situation. Un jeu qui décoiffe sur

EDITEUR
SEGA

SON

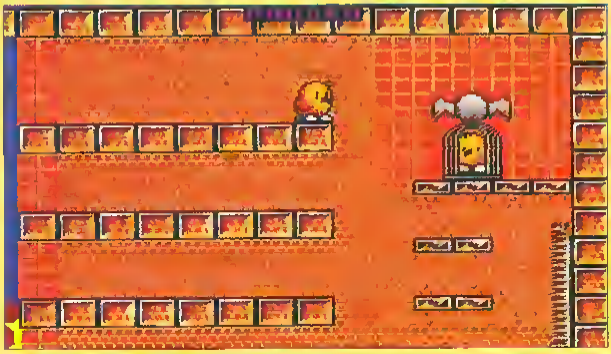
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

MASTER SYSTEM

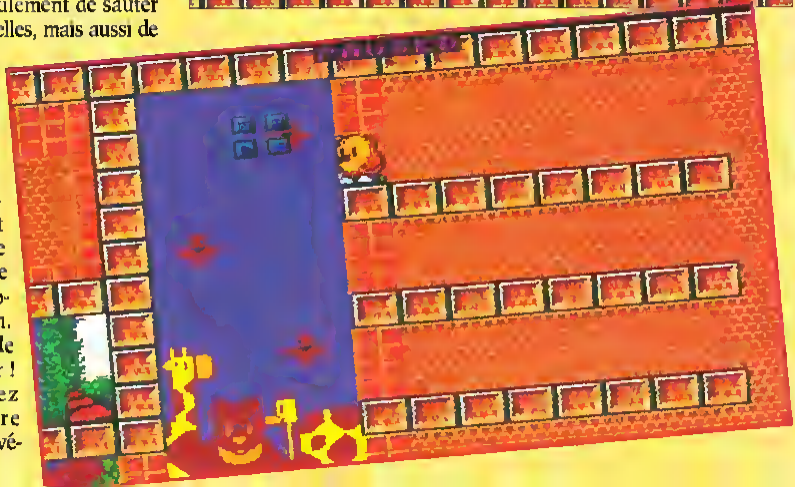


cage abritera votre aimée. D'une difficulté progressive, The New Zealand Story vous fera découvrir d'étranges paysages, tous peuplés d'une faune extraordinaire et agressive. Protégez donc Tiki et sauvez les kiwis de l'esclavage !

THE NEW ZEALAND STORY

Tiki est un kiwi. Hormis le fruit du même nom, un kiwi est un oiseau que l'on trouve en Nouvelle Zélande. Mais Tiki est le seul kiwi encore en liberté sur les îles de la Nouvelle Zélande. En effet, tous les autres kiwis -dont la fiancée de Tiki- ont été enlevés par des braconniers qui les revendent à des zoos du pays. N'écoutant que son courage et son amour, Tiki décide de partir secourir ses amis. En termes de jeu, cela revient à mettre Tiki dans un gigantesque jeu de plates-formes ! Les ennemis, des animaux eux aussi, de la souris à la baleine, ne feront pas long feu face aux armes que Tiki apportera, comme son arc ou ses bombes. Il ne s'agira pas seulement de sauter sur des passerelles, mais aussi de voler en ballon et même de nager ! Mais les adversaires – en particulier des souris – voleront aussi et tenteront de détruire votre moyen de locomotion aérien. A vous donc de détruire le leur ! Vous pourrez aussi abattre l'occupant du véhicule pour le lui subtiliser. Ensuite, à vous de voler vers les cieux.

A chaque niveau, vous devrez mettre la patte sur une cage contenant un kiwi. Bien évidemment, il est fort probable, pour ne pas dire certain, que la dernière



EDITEUR
TAITO

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 octobre, à Megaforce-le Hit, 100 avenue du Général Leclerc 93500 Pantin. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrivre, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - OLYMPIC GOLD - 2ème MOIS - SPORT
La médaille d'or pour Olympic Gold !

2 - SONIC - 10ème MOIS - HEROS SEGA
Sonic remonte, alors qu'il était en perte de vitesse le mois dernier.

3 - CHUCK ROCK - 1er MOIS - ACTION
Une nouvelle entrée pour ce jeu préhistorique.

4 - ASTERIX - 5ème MOIS - ACTION
Le gaulois perd une place.

5 - ARCADE SMASH HITS - 1er MOIS - ACTION
Trois jeux pour le prix d'un, directement en cinquième place.

6 - MS PACMAN - 1er MOIS - ACTION
Madame Pacman entre dans le hit, Pinaki est déjà sur le coup !

7 - CHAMPIONS OF EUROPE - 2ème MOIS - SPORT
Une chute vertigineuse pour les champions du football.

8 - DONALD DUCK - 10ème MOIS - ACTION
Un héros de Walt Disney qui s'accroche au classement.

9 - MICKEY - 12ème MOIS - ACTION
Bientôt un an de présence pour Mickey, préparez les 9 vies !

10 - THE NINJA - 3ème MOIS - ACTION
Le Ninja n'est pas content !

MEGADRIVE

1 - AYRTON SENNA SUPER MONACO GP II -
2ème MOIS - SPORTS
Une Pole Position de choix pour un habitué de la grille de départ.

2 - EUROPEAN CLUB SOCCER -
1er MOIS - SPORTS
Serez-vous meilleurs que l'équipe de France ?

3 - OLYMPIC GOLD - 2ème MOIS - SPORTS
Une médaille de bronze pour ce hit du mois dernier.

4 - BATMAN - 1er MOIS - ACTION
Le premier épisode des aventures de la chauve-souris.

5 - THE TERMINATOR - 1er MOIS - ACTION
I'll be back (je reviendrai !)

6 - CHUCK ROCK - 1er MOIS - ACTION
Une seule arme : son ventre !

7 - WORLD CUP ITALIA - 3ème MOIS - SPORTS
Une place de gagnée pour la Coupe du monde !

8 - TAZMANIA - 2ème MOIS - ACTION
Le tigre de Tazmanie avale tout ce qu'il trouve !

9 - KID CHAMELEON - 4ème MOIS - ACTION
Le kid aux mille visages risque de disparaître pour de bon !

10 - TALMIT'S ADVENTURE - 1er MOIS - ACTION
Etes-vous prêts à vous rendre à la fête à Talmit ?

GAME GEAR

1 - SONIC - 1er MOIS - HEROS SEGA
Le héros maison de Sega se devait d'être le premier !

2 - DONALD DUCK - 6ème MOIS - ACTION
Une place de perdue pour notre canard préféré !

3 - WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP -
1er MOIS - AVENTURE
Le petit Bob est de retour sur Game Gear, pour de nouvelles aventures.

4 - MICKEY MOUSE - 3ème MOIS - ACTION
La souris reste à la même place, ce matin-ci.

5 - SUPER MONACO GP - 1er MOIS - SPORTS
Le circuit de Monaco entre en cinquième place.

IL EST NÉ
LE DIVIN BOUQUIN

La Bible des Astuces pour consoles contient des milliers de trucs, astuces, codes, plans, solutions complètes pour tous les jeux sur toutes les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES
volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris
VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT
*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM.....
ADRESSE:.....
CODE POSTAL: .....VILLE.....
AGE:.....CONSOLE.....

Shadow

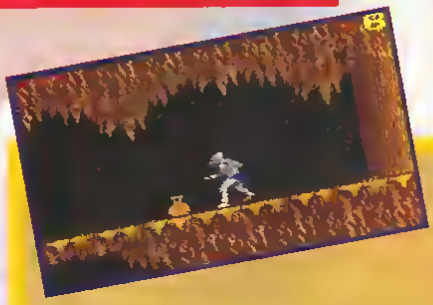
MASTER SYSTEM

Voici enfin la solution complète de ce jeu, qui, loin d'être facile, vous a sûrement retenu des nuits entières devant votre écran et vous a coûté plusieurs joysticks, brisés, à force de nervosité !

Tout d'abord, un petit rappel de l'histoire :

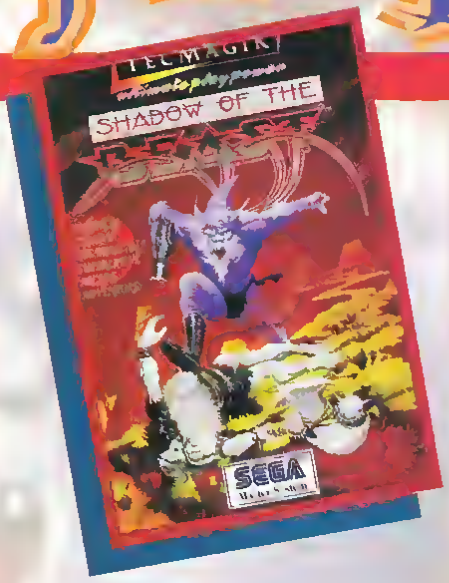
Il y a plusieurs années, par une nuit de pleine lune (cela commence bien...), un petit enfant (vous, en l'occurrence) a été volé à ses parents. Ses mystérieux ravisseurs l'ont entraîné à travers le pays jusqu'au temple de Nécropolis, bien connu pour sa puissance, où il a été donné aux mages obscurs, serviteurs du Seigneur de la Bête.

Tout commence dans la plaine : allez vers la gauche, faites attention aux chauves-souris, rochers et pièges à loups - ce n'est que le début. Après, allez vers la gauche jusqu'aux pierres empilées, auxquelles vous donnez un coup de poing et prenez la clé ; ensuite, allez vers la droite jusqu'à la porte "home" et utilisez la clé; la porte s'ouvre pour laisser apparaître une échelle branlante, en bois, menant dans les entrailles de la terre. Après être descendu, vous vous retrouvez dans les souterrains : allez vers la droite en faisant attention à la boule de feu, descendez par l'échelle, allez vers la gauche, sautez le trou en donnant un coup de pied pour tuer le Taon si ce n'est déjà fait. Descendez à l'échelle et allez vers la droite, tout en tuant les jolis trolls verts, et descendez de l'échelle. Prenez l'échelle de gauche et continuez sur la gauche.



Dans le coffre, vous trouverez une potion jaune qui vous permettra de battre le record de saut en longueur . Continuez toujours vers la gauche, descendez l'échelle (faites attention au serpent) et une fois en bas, buvez la potion jaune et sautez le ravin ; vous arrivez alors sur une corniche où se trouve un coffre et, à l'intérieur : oh miracle ! une vie supplémentaire, ressautez en vitesse le ravin avant que ne s'estompent les effets de la potion et dirigez-vous vers la droite en dégommant les trolls. Ensuite, descendez l'échelle de droite,

of the Beast



Après avoir traversé un dédale de pièces, vous êtes entraîné dans les chambres de la Création, enfouies dans les profondeurs du temple, où vous subissez de multiples manipulations génétiques, que dis-je, mutations, par le biais de breuvages à base de sang pourri de bêtes extrêmement rares, et donc, peu à peu, vous voyez votre apparence changer pour devenir un être d'une agilité et d'une force extraordinaires, qui fait exploser les miroirs quand il se regarde (imaginez sa gueule !). De plus, votre mémoire est effacée (de véritables sadiques, ces mages), et au bout du compte, vous devenez le sbire de vos chers amis les mages. Après plusieurs années passées à jouer les malfrats, vous découvrez des manuscrits qui contiennent le récit de votre capture et de tout ce qui s'ensuit. Après avoir pris connaissance de votre histoire, la haine vous envahit et vous jurez de tuer le maître, votre Seigneur. Cependant, pour atteindre cet objectif, un long chemin vous attend ; donc, à vos joysticks, et préparez-vous à la plus grosse boucherie de votre vie !

Continuez vers la gauche jusqu'aux gouttes qui tombent du plafond. A partir de là, continuez vers la gauche en faisant attention aux gouttes, sautez le ravin et prenez la clé jaune dans le coffre.

Ensuite, descendez le ravin à votre droite, prenez la potion verte qui vous redonne tous vos points de vie, continuez vers la droite en sautant les pics et en donnant, en même temps, un coup de pied car à chaque fois, un aspic vous attend et vous saute dessus au moment où vous êtes en vol (malins, pour des serpents !). Montez à l'échelle que vous trouverez au bout ; montez ensuite l'échelle de gauche puis celle de droite et encore celle de gauche, puis descendez la deuxième échelle à gauche Dirigez-vous vers la gauche, défoulez-vous sur les trolls, sautez le ravin et préparez-vous à combattre le possesseur de la boule de pouvoir.

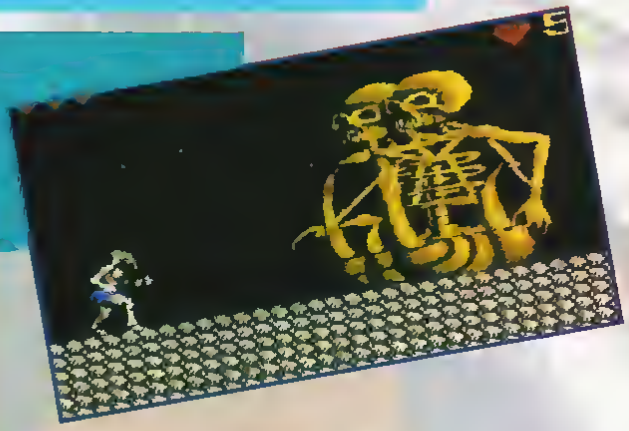
continuez toujours vers la droite jusqu'au cul de sac Montez à l'échelle, allez vers la gauche, prenez la potion rouge qui redonne la moitié des points de vie de votre total de départ, et revenez sur vos pas, descendez l'échelle, allez vers la gauche et descendez la première échelle que vous rencontrerez.

PHOTO DU MONSTRE

Pour tuer ce monstre, rien de plus simple, approchez-vous de lui en faisant attention à sa flamme. Dès que la boule retombe dans sa main, donnez un coup dedans et baissez-vous car il va envoyer sa flamme ; faites cela douze fois d'affilée afin de le voir se désagréger devant vous.

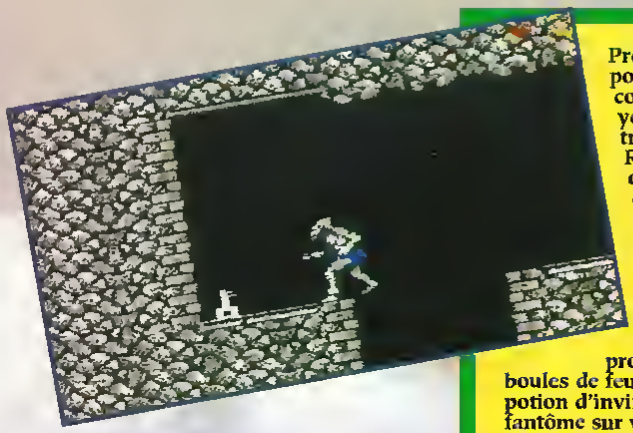
Vous avez désormais la possibilité de projeter une boule d'énergie sur l'ennemi (ne vous en servez que pour le Grand Maître, mais vous avez l'autorisation d'essayer sur un troll, histoire de savoir ce que sent le troll grillé). Revenez sur vos pas, montez l'échelle, puis celle de droite, allez vers la gauche, montez à l'échelle puis direction la droite. Montez à l'échelle, continuez vers la droite en faisant attention à la boule de feu, montez l'échelle et continuez vers la droite jusqu'à votre rencontre avec le Grand Maître, qui n'est autre que le squelette de la mort (brr, j'en ai froid dans le dos !).

Pour battre ce boss, c est hyper facile : restez sur place et chaque fois qu'il apparaît, tirez-lui dessus deux fois. Recommencez cela trois fois de suite, pour le voir enfin exploser devant vos yeux ébahis.



Bien content d'avoir terminé la première partie des souterrains, il vous reste cependant le plus dur à faire.

Allez vers la droite, montez la première échelle, allez à gauche jusqu'à la manette encastrée dans le mur, dans laquelle vous donnerez un coup de poing pour l'abaisser ; ensuite, revenez sur vos pas et montez la première échelle rencontrée, allez vers la droite, sautez le ravin en évitant d'y tomber sinon il vous faudra le "time warp" pour en sortir (objet que l'on peut trouver en bas de l'échelle montée précédemment).



Prenez la potion verte qui redonne tous les points de vie puis revenez vers l'échelle, continuez vers la gauche, passez sous les yeux qui sont indestructibles, sautez les trois ravins puis prenez la clé dans le coffre. Revenez ensuite sur vos pas, vers l'échelle que vous descendrez. Ensuite, descendez celle de droite et continuez vers la droite. Montez à l'échelle et descendez celle de droite après avoir tué l'escargot, continuez à gauche, descendez l'échelle, allez à droite, sautez en bas du mur, continuez à droite jusqu'à l'échelle, descendez-la et poursuivez sur la droite, descendez l'échelle, allez à gauche jusqu'à la prochaine échelle en faisant attention aux boules de feu, passez devant l'échelle et prenez la potion d'invincibilité. Descendez l'échelle, tuez le fantôme sur votre gauche, montez à la 2ème échelle et allez chercher la clé verte. Repartez vers la gauche, descendez la première échelle puis la seconde, dirigez-vous vers la droite, méfiez-vous des pièges jusqu'à votre prochain adversaire : Hydrassas le dragon.

Pour le battre, il vous faut au minimum cinq points de vies (n'utilisez pas la potion d'invincibilité, elle vous servira dans le château). Attendez que le dragon crache sa première boule de feu puis approchez-vous de lui, accroupissez-vous et n'arrêtez pas de donner des coups de poings, il tirera quatre fois mais ne vous touchera que deux fois car pendant les deux autres coups, vous clignoterez. Au bout de douze coups de poings, il mourra et vous n'aurez plus qu'un point de vie (si vous en aviez cinq au début, car chacun de ses coups vous en retire deux).

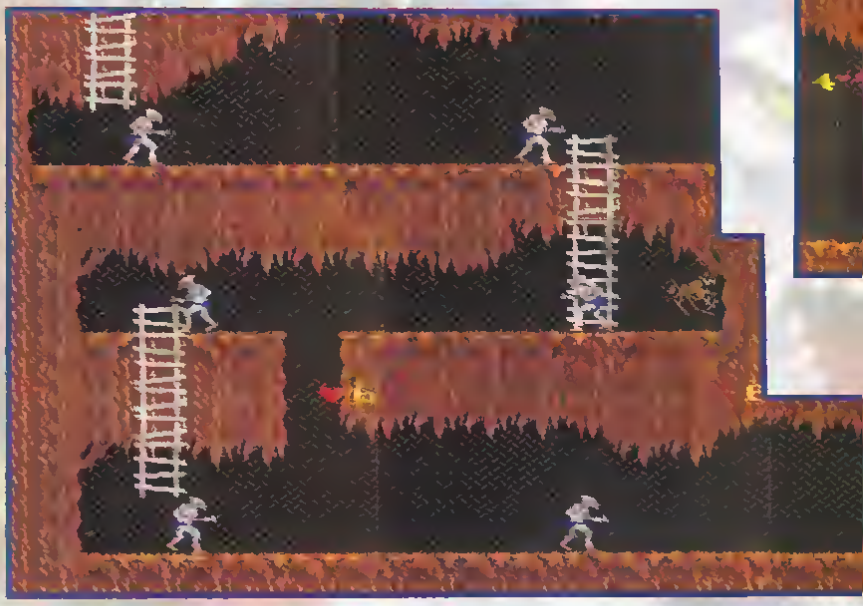
PHOTO DU MONSTRE

PLAN DES SOUTERRAINS

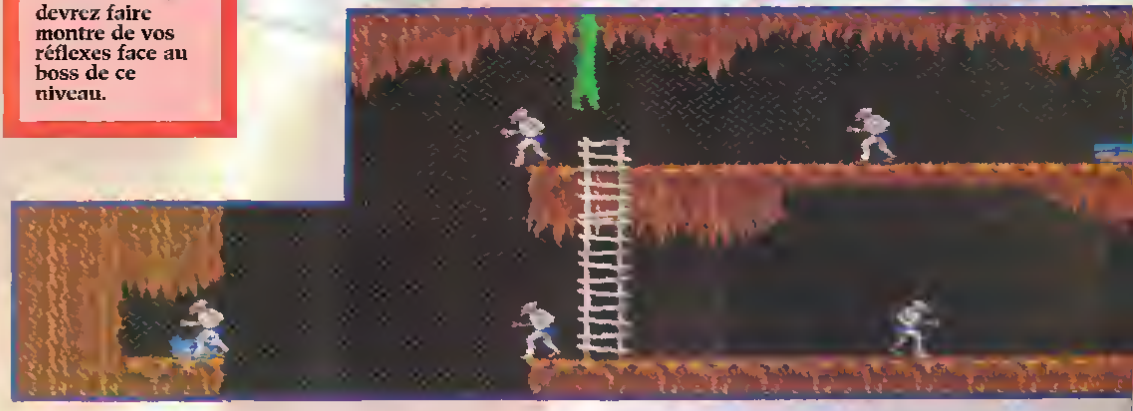
Félicitations, car si vous lisez ces lignes, cela veut dire que vous avez déjoué les pièges des souterrains ; allez à droite, ouvrez la porte avec la clé jaune, vous vous retrouverez dans un puits ; montez l'échelle, sortez du puits et préparez-vous maintenant à traverser la plaine de la mort pour vous rendre au château maléfique.

Un mot d'ordre, foncez vers la droite jusqu'à la statue du roi gargouille ; sur le chemin, dans les empilements de rochers, prenez les potions rouge et bleu ciel, mais surtout pas la potion bleu foncé qui vous retire des points de vie, et la torche.

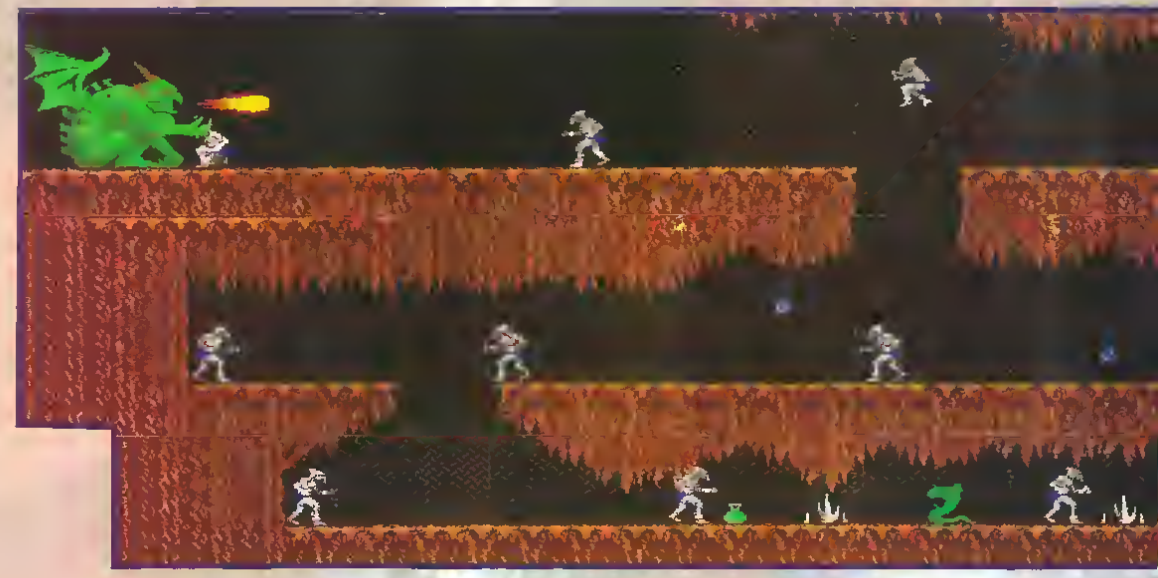
Dans cette partie des grottes vous devrez faire extrêmement attention de ne pas vous faire dévorer par les serpents qui apparaissent soudainement des plafonds. Autre danger, les trappes, un simple bon suffira pour les éviter
Dans les coffres se trouvent diverses item et objets qu'il vous faudra collecter pour la suite de votre aventure.



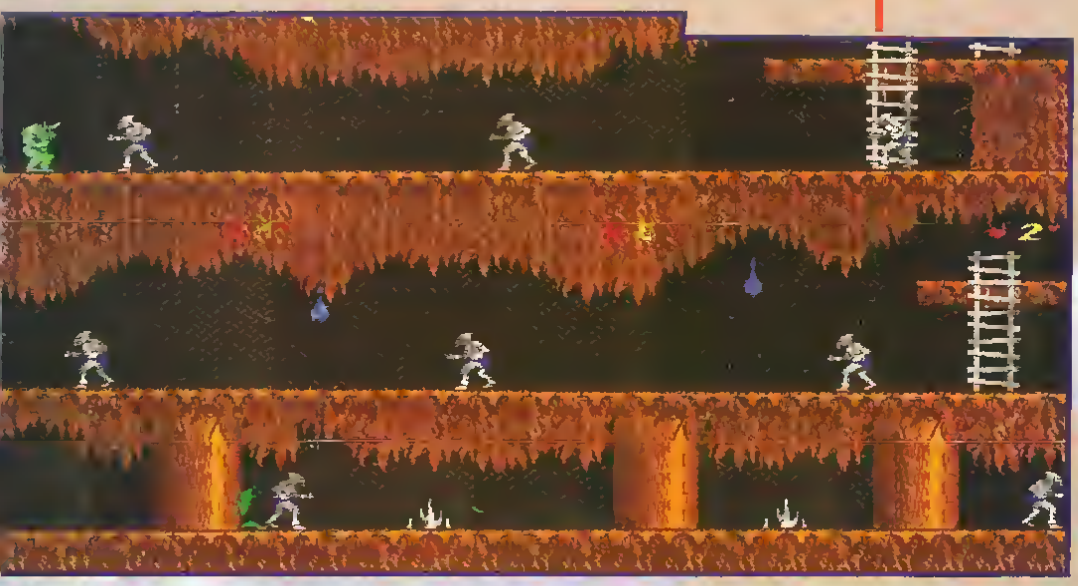
Ultime échelle avant d'arriver à la sortie des grottes. Mais avant de pénétrer dans la forteresse vous devrez faire montre de vos réflexes face au boss de ce niveau.



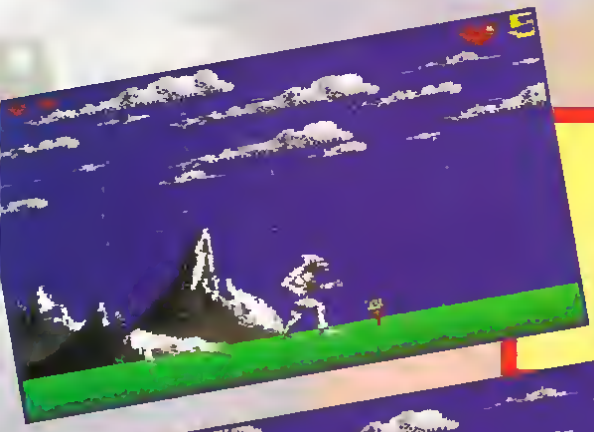
C
B
A



Prendre la potion, elle vous revitalisera et vous permmetra de passer le long corridor sans trop de dommage. Pas évident de passer sans ce faire toucher par les quelques serpentins qui viendront vous chatouiller les orteilles.

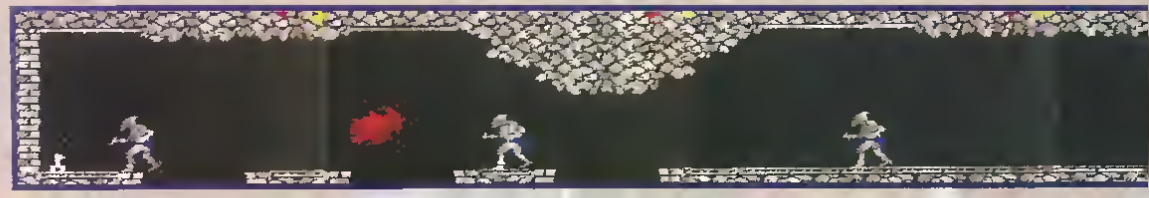


E



Vous arrivez alors devant le roi gargouille, qui vous mettra à l'épreuve en vous demandant d'aller lui chercher un œuf de dragon dans les profondeurs du château, afin de pouvoir continuer votre aventure. Ensuite, allez vers la droite, ouvrez la porte avec la clé blanche, et, à l'intérieur du château, utilisez la torche afin d'y voir clair.

Une fois que vous aurez passé, le roi des gargouilles, vous pénétrerez dans le château.. Ici vous devrez progresser avec précaution afin d'éviter les nombreux pièges qui y sont parsemés.
Alors méfiance !

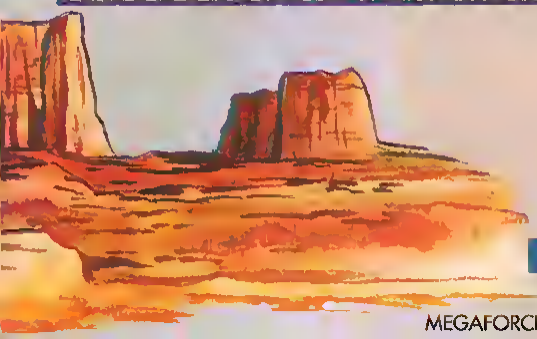


Se munir de la clé se révèle préferable si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises.
Attention aux trappes et aux trous, si vous tombez c'est la fin !

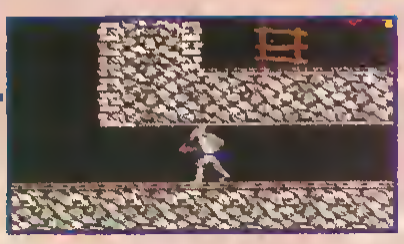
BOSS

F

PARTIE DROITE DU PLAN :
PAGE SUIVANTE



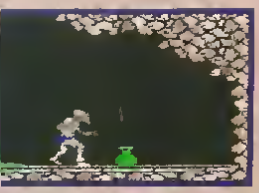
D



D

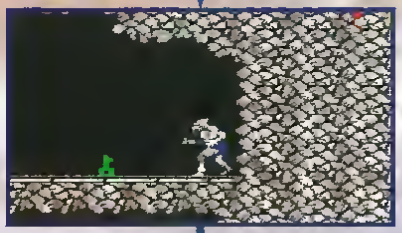
F

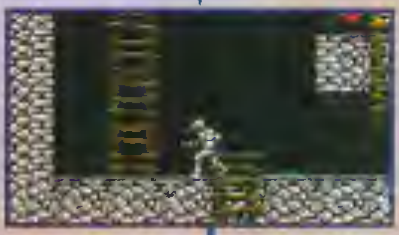
Ici, commence un dangereux périple à l'intérieur du château. Allez vers la gauche et montez à la première échelle, allez vers la droite, descendez l'échelle et grimpez à la suivante. Arrivé en haut, placez-vous sur le bord du ravin, buvez la potion d'invincibilité (la blanche pour ceux qui n'auraient pas suivi), sautez, vous atterrissez alors sur des épées qui vous auraient tué net si vous n'aviez pas été invincible. Dirigez-vous vite vers la gauche, grimpez à l'échelle ; vous n'êtes plus invincible maintenant, comme quoi la vie d'un Grosbill est éphémère.



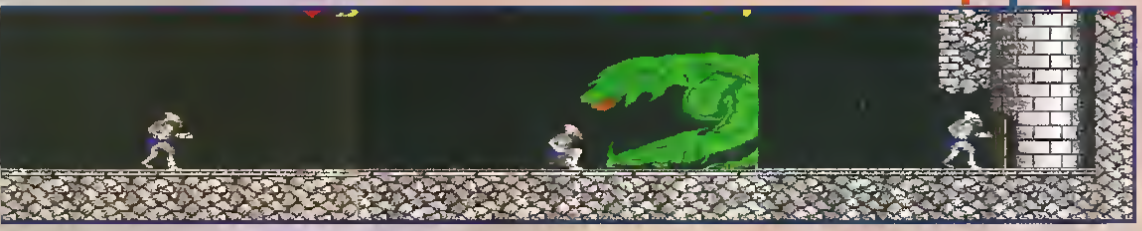
Après vous êtres munis de clé verte, dirigez-vous vers la gauche puis desecndez de deux niveaux tout en évitant de préférence de vous faire toucher par les espèces de slim verdâtres.
Allez ensuite vers la droite puis empruntez l'échelle de mainère accéder à corridor qui vous mèenra directemnt au Boss.
Pour le vaincre il suffit de s'approcher de lui le près possible puis de lui assèner quelques coups. une fois que vous en serez venus à bout ouvrez la porte, derrière se trouve le puit dans lequel vous pouviez descendre en début de parie.

D





D



Continuez vers la droite, ne prenez pas le contenu du premier coffre, c'est une torche maléfique qui éteint la lumière jusqu'à la perte de l'une de vos vies, sautez par-dessus les ravins, jusqu'au bout, où vous trouverez une clé à molette, nécessaire pour couper un champ de force que vous trouverez ultérieurement. Revenez vers la gauche, toujours sans tomber et descendez la seconde échelle que vous rencontrerez. Au fait, ne vous acharnez pas sur le grand serpent vert, il est indestructible ; passez-lui juste au travers et continuez votre chemin.

A

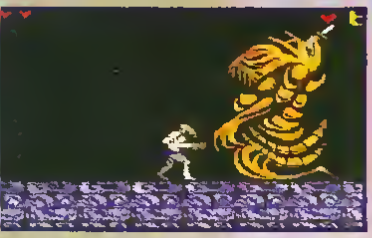
Allez vers la droite, descendez l'échelle, continuez vers la gauche et prenez la clé vette et ronde, puis dirigez-vous à droite, sautez dans le ravin en faisant attention aux épées qui vous attendent en bas, allez vers la gauche, descendez l'échelle, continuez vers la droite, descendez l'échelle, allez vers la gauche et prenez le fusil d'assaut dans le coffre ; utilisez-le, vous voici armé et dangereux.

Repartez vers la droite, vous allez vous trouver devant un champ de force, placez-vous alors sur la console et utilisez la clé à molette . Ensuite, montez à l'échelle, allez vers la gauche, grimpez à l'échelle. Vous vous retrouvez à votre point de dépatt mais cette fois, allez à droite jusqu'à l'échelle que vous descendrez, continuez vers la gauche, prenez la potion de saut en hauteur dans le coffre (décidément, saut en hauteur, en longueur ou peut-être à la perche, qui sait...), descendez l'échelle, allez vers la droite et préparez-vous à combattre Skarios le tueur.

Bravo, vous êtes sorti indemne des pièges du château. Maintenant, mettez le masque et la combinaison que Skarios a laissés en mourant et ouvrez la potte avec la clé verte et ronde.

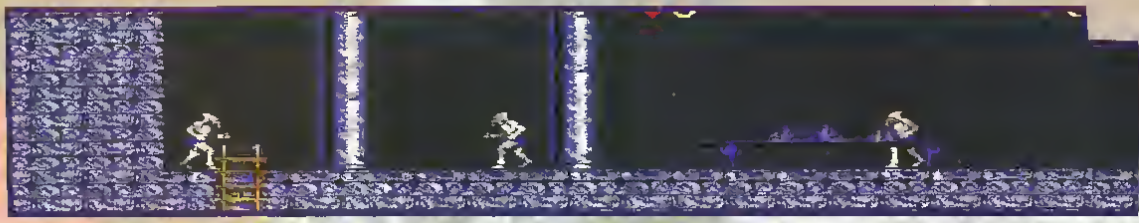
A

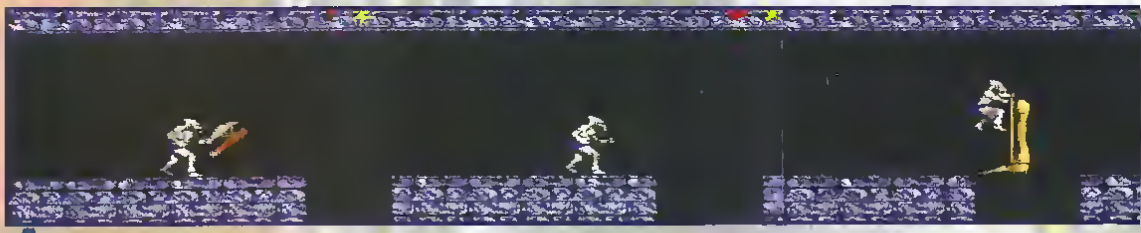
PHOTO DU MONSTRE



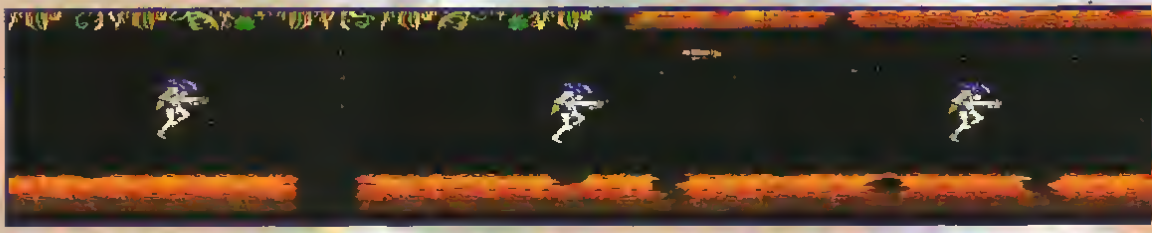
Pour le battre, buvez la potion de saut, approchez-vous de lui, et, tout en sautant, tirez-lui dans la tête jusqu'à ce qu'il en meure. Faites toutefois attention aux hallebardes qui vous tombent dessus, elles vous retirent deux points de vie chaque fois qu'elles vous touchent.

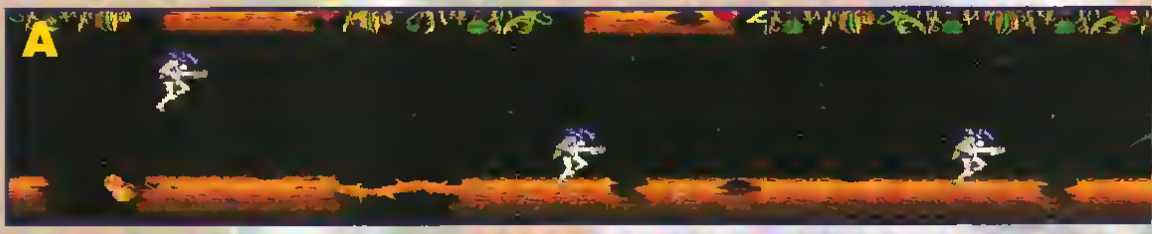
PLAN DES CAVERNES



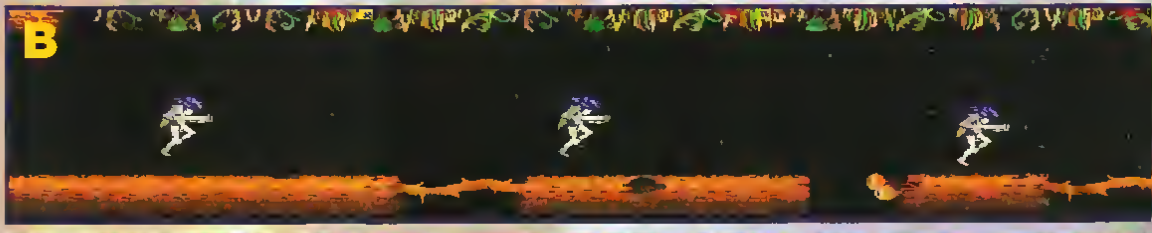


A



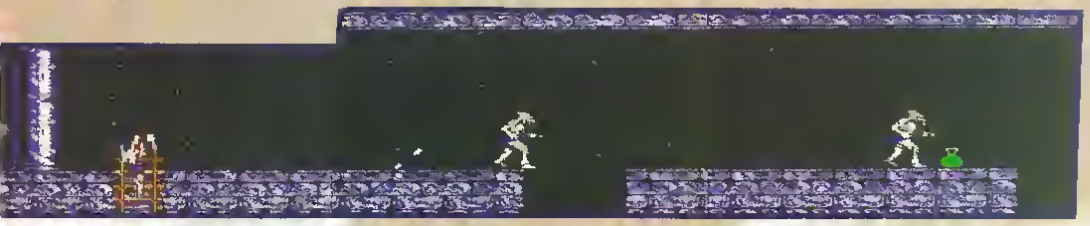


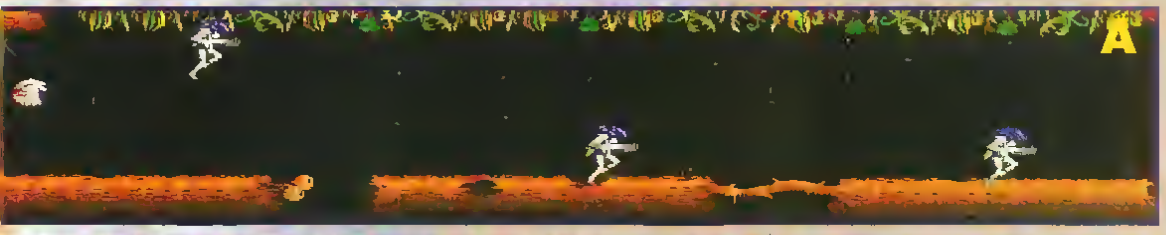
A



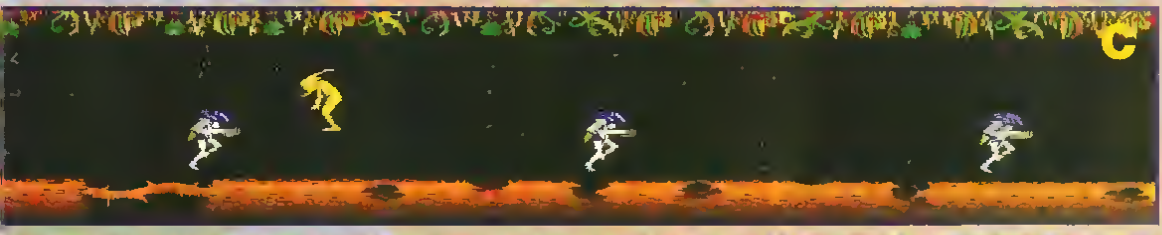
B

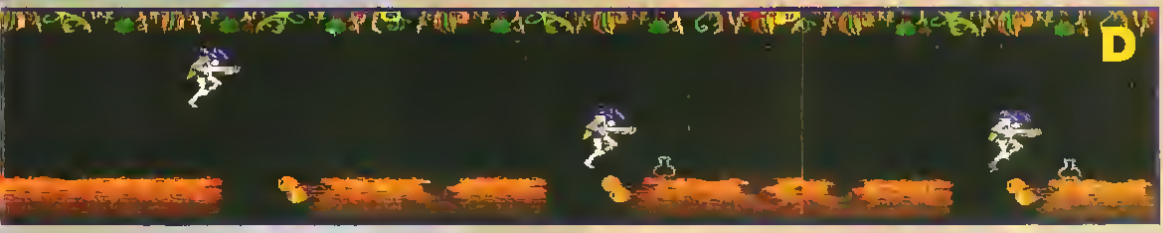
C

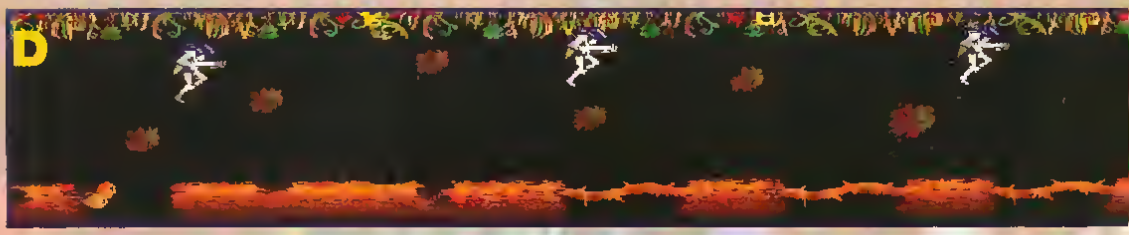

A

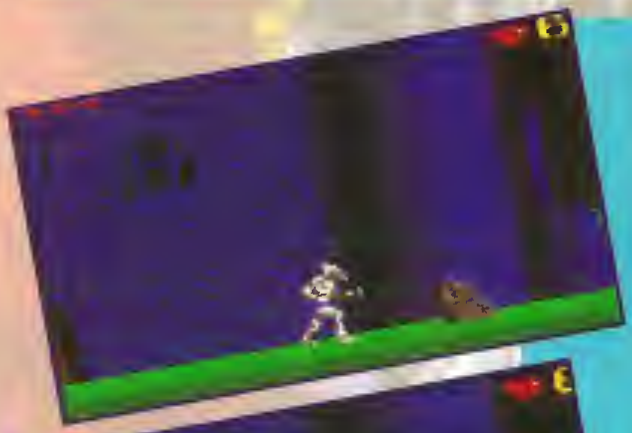

A

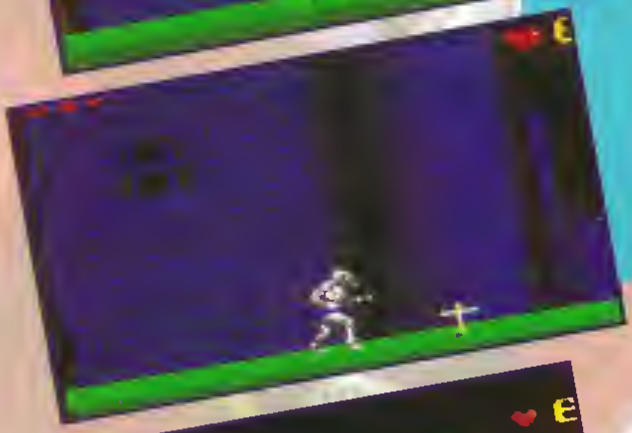
B

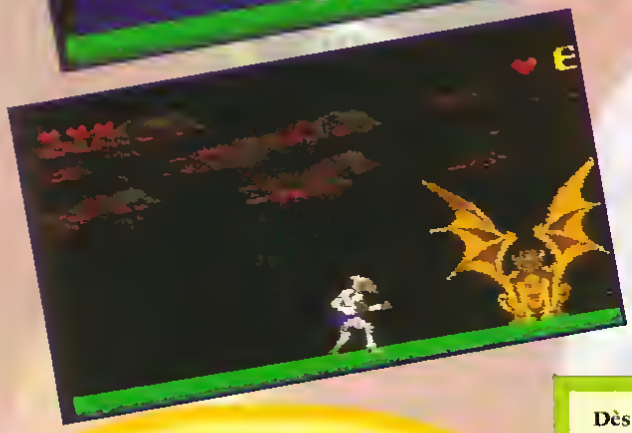

C


D





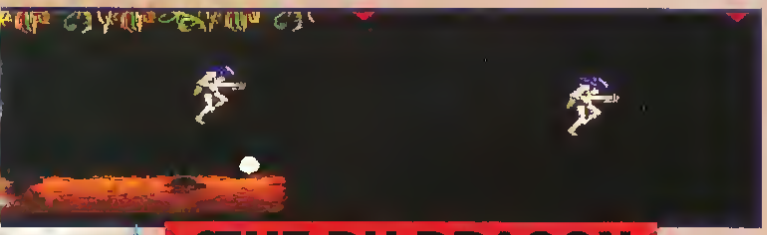




Une fois dehors, allez vers la droite et détruisez la tombe que vous allez rencontrer (oh, sacrilège !). A l'intérieur, vous trouverez un crucifix qu'il vous faudra utiliser de suite, histoire de vous faire pardonner l'acte infâme que vous venez de commettre (comment ça, quel acte ? La tombe, par toutatis . et voilà que je me prends pour Obélix maintenant...). Vous allez vous retrouver devant le roi Gargouille qui, pour vous remercier de lui avoir rapporté son œuf de dragon qui va lui permettre de se faire une grosse omelette, vous laisse continuer votre chemin à travers le cimetière. A partir de maintenant, foncez vers la droite en faisant très attention à vos points de vie qui vont baisser, compte tenu du grand nombre d'ennemis qui vont se présenter Une fois arrivé au bout, vous vous trouverez face à face avec la source de vos ennuis : votre Maître, en deux mots, le Mal.

Dès que vous l'aurez tué, vous verrez votre personnage gambader dans les champs tout en reprenant sa forme humaine ; n'attendez pas qu'il s'arrête sinon vous y serez encore dans dix ans, étant donné qu'il tente d'établir un record, celui de courir le plus longtemps possible sans s'arrêter (après le saut en longueur et en hauteur, on pouvait s'y attendre !).

Ce dossier a été réalisé par VMAX le Magnifique et n'oublions pas de féliciter celui qui l'aida dans sa quête : son Joystick.



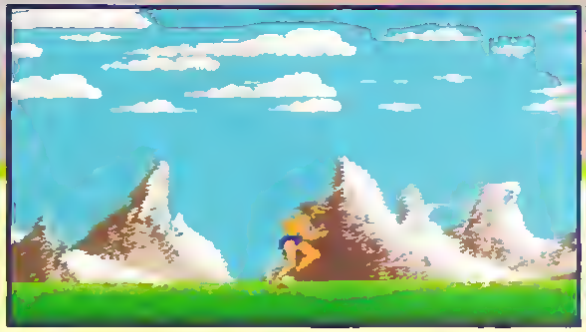
ŒUF DU DRAGON

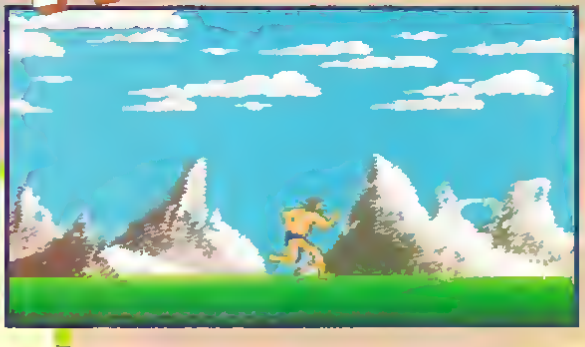
Vous voici maintenant dans les cavernes, armé de votre fusil d'assaut, bien au chaud et au sec dans votre combinaison ; dirigez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous rencontriez Corannis le Varg (n'oubliez pas en chemin la potion d'invincibilité et l'œuf de dragon que vous trouverez dans les empilements verts et visqueux qui jalonnent votre chemin).

Pour le tuer, tirez-lui dans la tête supérieure jusqu'à ce qu'il meure tout en évitant les espèces de dentiers volants qu'il vous envoie, et n'utilisez pas la potion d'invincibilité car vous en aurez besoin pour le Grand Maître final.

Pour le battre, il vous faut absolument la potion d'invincibilité, sinon, jetez l'éponge et rentrez chez vous car personnellement, je n'ai pas réussi à le battre autrement qu'en buvant la potion, et ne craignant plus sa massue, je me suis acharné à coups de poings sur son pied jusqu'à ce qu'il meure.

The end ?





MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Il faut se rendre à l'évidence, rien ne vous arrête, bande de sacrés Megaforceurs. Même après une aussi pénible rentrée, je vois que vous êtes toujours aussi nombreux à défoncer vos joypads à coups de pouces – et surtout à trouver le temps de jouer aussi fort et aussi longtemps ! Mais ce n'est pas pour autant, les p'tits gars, qu'il faut vous arrêter d'écrire. Bien au contraire, comme vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire, faudrait peut-être vous réveiller. Quels que soient vos scores, qui furent certes nombreux, on peut sûrement encore faire mieux. Alors continuez à nous écrire, tout en nous joignant une photo de votre petite bouille et un mini-CV qui nous raconte un peu qui vous êtes, vous aurez une chance supplémentaire de figurer parmi les meilleurs du mois.

ASTERIX
113300
Olivier Lhermann
Toulouse
Score peu impressionnant en soi, d'accord... Mais finir Astérix en une heure, bonjour la bête !

Olivier est fan de Megaforce qu'il suit depuis le numéro 1, à tel point qu'il nous demande s'il y aura un jour un jeu avec notre mascotte, le Schtroumpf pour héros... Rien de prévu en ce sens, Olivier, mais c'est finalement une bonne idée et il faudrait y penser ! A part ça, Olivier a 12 ans, habite Toulouse (toujours au Sud-Ouest !) mais ne nous en dit pas plus, sauf qu'il est l'un des plus grands fans de Sonic !

MASTER SYSTEM

ASTERIX
925800
Frédéric
Porcherot
Dijon
Avant ou après, quelle que soit sa forme, Astérix opère une étrange métamorphose sur notre cher Frédéric...

au repos / [illegible]

Frédéric a 13 ans, habite près de Dijon et adore tout ce qui est SEGA (pour lui, c'est "super-megaclatant" !). Effectivement, Astérix semble avoir une étrange influence sur son apparence physique, mais ce n'est pas le seul jeu qui le passionne. Il en a déjà "consommé" une vingtaine sur sa Master System et termine sa lettre rapidement car, nous dit-il, son père l'appelle pour jouer un Monaco GP... et, malicieux, rajoute entre parenthèses "je le bats tout le temps" !

BOMBER RAID
498300
Stéphane Dupuis
Essart-le-Roi
Faut être un sacré tueur pour faire un tel score à Bomber Raid...

Stéphane a 13 ans et adore véritablement les jeux vidéo. Il ne possède sa Master System que depuis 4 mois (grâce à ses parents, merci à eux !) et pas l'ombre d'un doute, il semble déjà l'exploiter à fond ! Bravo Stéphane !

BUBBLE BOBBLE
5409030
Baptiste Cordeil
Crest
Un record qui restera sans doute inégalé... A moins que ?

Baptiste n'a que 10 ans mais possède une longue expérience... D'abord, il a deux consoles, la Master System II et la Game Gear et ce n'est pas moins de 13 jeux qu'il nous cite avec ses [illegible] tous plus prodigieux. Cela représente tout de même une belle tranche de temps passée à jouer comme un fou, mais Baptiste, très philosophe, rajoute à la fin de sa carte postale : "j'aime bien les jeux vidéo mais il n'y a pas que ça dans la vie..." !

WONDER BOY
173470
Franck Léonardo
Hainaut / Belgique
Il est vraiment Wonder, ce p'tit gars !

Franck a 12 ans et, précise-t-il, à part sa Master System il adore la marche, le tennis et le football. Il est "accro" également au jeu Joe Montana Football. Il nous envoie toutes ses amitiés de Belgique, et nous avons le plaisir, grâce à lui, d'envoyer un grand bonjour à tous nos amis belges !

GAME GEAR

NINJA GAIDEN – 209900 Baptiste Cordeil Crest
Toujours aussi présent, Baptiste s'impose largement aussi sur Game Gear.

Eh oui, il y en a comme ça qui sont doués et cumulent les palmarès... Baptiste semble être un sacré compétiteur, d'ailleurs voyez ce qui suit.

SONIC – 625300 Samuel Bouchet
Hallennes (59) *Bravo !*

Il faut le dire, Samuel nous envoie une très belle lettre bien écrite dans les "formes" avec adresses, date et... "Madame, Monsieur" ! Tant de respect nous émeut Samuel, et sache que tu es le bienvenu dans notre rubrique des Megascores. Samuel est très précis... c'est le 7 septembre dernier qu'il a réalisé ce super score sur Sonic, avec 26 vies et 6 continues. A part ça, il a 14 ans 1/2, mesure (déjà !) 1m82 et adore le tennis et le basket (pour ce dernier on comprend mieux... !). Mieux, il a l'intention de faire partager ses passions à d'autres, et aimerait créer un club. Bravo ! En plus, il a réussi à convaincre TOUS ses copains que Sega, eh bien..., c'est plus fort que... tout !

SONIC – 884000 Baptiste Cordeil Crest
Encore lui ! Mais il ne se nourrit que de ça !

Bon, les honneurs, ça le connaît... Il va falloir le mettre hors concours ce garçon, sinon le handicap sera trop grand pour les autres ! Quand on pense que pour lui les jeux vidéo "c'est bien, mais y a pas que ça dans la vie"... on se demande ce que ce serait s'il était un véritable "accro"... Mais peut-être que Baptiste s'entraîne beaucoup plus qu'il ne veut nous le faire croire, n'est-ce pas Baptiste ?

SUPER MONACO GP
111 Pts
Alexandre Hélame
Colombes

Encore un futur conducteur qui va faire des ravages ! Prudence, tout de même, hein Alexandre !?

Alexandre a 13 ans, habite dans le 92, et il est entré en seconde cette année. D'ailleurs, il nous a dit la veille de sa rentrée qu'il [illegible] sur un [illegible] sa Game Gear [illegible] dans la famille. [illegible] qui [illegible] n'est pas [illegible] mais tout de même [illegible] ! [illegible] lorsque Alexandre passera [illegible] la seconde partie de ce super jeu.

Ah nous changeons de tranche d'âge... Thierry a en effet 26 ans et c'est un véritable passionné de sport. Il pratique le rugby et le vélo, et son palmarès aux Jeux Olympiques est tout à fait impressionnant ! Il a été sacré [illegible] au niveau Olympique, et nous montre un 10 [illegible] en 9"51, tout de même !

KID CHAMELEON
9999999
Laurent Geudin
St Grégoire

Je vais finir par croire que certains dorment avec leur Mega Drive. N'est-ce pas, Laurent ? Allez, avoue : tu dors avec !

Laurent [illegible] le compteur ! Plutôt modeste, le Laurent [illegible]. Une [illegible] lettre tapée à la machine, accompagnée d'une photo d'écran pour attester son score. A part ça, il a 13 ans, rentre en 4ème, et ses jeux préférés sont Phantasy Star 2 et 3, ainsi que Sonic (ouf ! [illegible]). Est-ce que Kid Chameleon figure dans sa liste de jeux préférés, on ne sait pas, du coup on se demande... Qu'est-ce que ça doit être avec ses "jeux préférés" !!

DONALD DUCK
564000
Christophe Hansel
Choisy-en-Brie

Sobre, mais efficace ! Bravo Christophe.

C'est moins fort que Nicolas (voir plus loin), mais c'est tout de même pas mal. Christophe a 23 ans, habite donc l'Ile-de-France et sa Game Gear est accompagnée de 7 jeux. En dehors des jeux vidéo, il pratique le tennis et adore le handball (qu'il peut-il a dû prendre avec les derniers J.O. et le super parcours de l'équipe de France). Il nous envoie un grand bonjour et longue vie aux Megamaniaques !

MEGA DRIVE

OLYMPIC GOLD
167 Pts
Thierry Fidè

Même si nous n'avons pas mis le détail de toutes les épreuves, nous te félicitons Thierry pour ce méga score, car tu es le premier (sauf erreur de notre part) à réaliser autant de points. Remarquez, vous êtes sûrement nombreux mais vous ne vous êtes toujours pas fait connaître

QUACKSHOT
735600
Nicolas Peyron
Embrun

On l'oubliait un peu, notre cher petit canard ! Mais il a toujours ses adorateurs, le bougre...

Nicolas a 15 ans, mesure 1m73, et semble plutôt content de sa Game Gear, avec Sonic, Out Run, etc. et bien sûr Donald. A part ça, Nicolas est un vrai "dingue" de Mega Force, et ça, ça c'est ce que ça nous fait plaisir !

SCHMURZ est notre mascotte.
SCHMURZ est bleu.
SCHMURZ est sur le
3615 MEGA FORCE

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économiserez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... **Ville :** .....
Pays : .....
Tél. : ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

LA TOTALE !

Complétez votre collection *,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

*dans la limite des stocks dispanibles, le numéro 1 étant déjà épuisé.

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

Petites Annonces

ACHAT

Département 02
Ach. adaptateur RVB/Peritel pour Master System I ou II même en panne : 100F en bon état, 50F en panne Tel à Daniel au 23 57 29 15.

Département 33
Cherche Street Smart et Fighting Masters en tbe, pas plus de 300F. Ecrire à BELOUIS Matthieu, 1 clos les Cailloux, 33450 ST LOUBES.

Département 67
Ach sur MG jeux : Kidd Chameleon, The Immortal, Marble Madness et Ghostbuster, entre 100 et 250F. Contact Eric, entre 19H et 20H, du lundi au vendredi, jusqu'au 19 octobre au 88 64 01 85, URGENT!

Département 91
Ach sur MEGADRIVE : Krusty, Speedball 2, Terminator, Tazmania, European Club Soccer, Wardner Forest, Fighting, Masters, etc. Ech. possible sur 25 jeux. Contacter Fabrice au 60 75 42 79

Département 92
URGENT ach. European Club Soccer, Tazmania, Toki, Streets of Rage, Mario Lemieux, Ghouls'n Ghosts. Prix raisonnables Demander Gerard, tel 47 94 03 98, jusqu'à 22H. Si absent, laisser message SVP.

CONTACT

Département 29
Cherche à éch. vdre ou ach jeux sur MD. J'ai Sonic, SMGP, Populous, M. Madness, Mickey, etc (200F). Envoyez vos listes de jeux et prix à LEPRINCE STEPMAN, 14 rue E. Bernard, 29200 BREST.

Département 33
Ach., ech., vds jeux MD. Vds 2 jeux à 250F pièce : Fantasia, James Pond, état neuf. Demander Stéphane au 56 36 85 68

Département 50
Ch. jeux à 200F environ sur GG, ainsi que Asterix sur MS et Batterie pour GG. Vds Sonic et Fantasy Zone. Contact Nicolas au 33 49 11 38

Département 72
Vds 6 jeux : Rastan, Psycho Fox : 200F, Zillion2, Altered Beast, Lord of the Sword : 150F, Galaxy Force : 100F. Ech ou vds Wonder Boy 3 sur MD : 250F. Ach. Kidd Chameleon Tel : 43 25 49 90.

ÉCHANGE

Département 17
Ech. sur MEGADRIVE : Altered Beast, Sonic, Street of Rage contre Kid Chameleon, Toki, Pit Fighter, Jeux de Basket, etc. Tel au 46 06 08 27. Demander Julien après 18H.

Département 19
Ech. jeux MS : Spiderman, Moonwalker contre : Sonic, Asterix. Tel 55 88 19 54 après 18H00. Demander Christophe.

Département 31
VDS MS + 1 Manette + Alex Kidd : 400F. Sonic : 300F. Le pistolet + Operation Wolf : 600F. MS + 3 jeux + manette + pistolet : 1600F. La MS garantie 06/93. Contact Bertrand 61 74 69 95.

Département 33
Ech. ou vds 3 jeux sur MS : 250F, Alien Storm, Shadow Dancer, Spiderman, ou contre Sega Chess, Donald Duck, Out Run, Champions of Europe. Tel Gérard au 56 32 93 14, après 18H.

Département 37
Vds MASTER SYSTEM + Sonic + Donald + California 4 (prix raisonnable) ou éch. tout contre GAME GEAR + Columns. Tel 47 67 41 49, demander Lina.

Département 38
Vds MEGADRIVE Jap. + 4 jeux + manette : 1500F ou éch. contre SUPER NITENDO + 1 jeu mini et 1 ou 2 manettes. Contact Erwan au 76 49 57 86.

Département 44
Ech. sur MD : Wond.3 ou Sonic contre Euro. Club Soccer. Ech. AMSTRAD CPC 464 + plein de jeux + joystick + manuel contre 3 hits MD/GG + transfo. Vds 1000F. Tel 40 25 76 70 de 18H à 21H.

Département 44
Ech. Altered Beast, Super Monaco, Gp1, sur MD contre Sonic, The Immortal ou vds 250F l'un. Ecrire à Anthony Bloyer, 46 Quai Magellan, 44000 NANTES.

Département 50
Vds MEGADRIVE Franc. + 2 manettes + 9 jeux : Kidd Chameleon, Quack Shot,... Tbe le tout : 3500F, ou jeux sep. prix divers Tel : 33 69 54 09.

Département 55
Ech. jeu Sonic MEGADRIVE contre un jeu de sport ou autre. Urgent, tel 29 91 28 40, entre 18H et 21H.

Département 59
Ech. jeux sur MSX2 contre des jeux sur MS. Vds magazines JOYSTICK du n°12 au 27, MICRO NEWS du n°11 à 55, prix 15F. Tel 20 09 64 83.

Département 59
Vds MASTER SYSTEM 2 + 2 manettes + Alex Kidd incorporé + Shinobi + Mickey ouse in the Castle 2 + Moonwalker. 1000F le tout ou 1BDF la cassette. Appeler Mr RADOLA au 20 31 42 19.

Département 59
Vds jeux MD de 250F à 300F : Desert S, K. Chameleon, D. Robinson, F22. Demander Arnaud 21 88 00 62 vers 18H30.

Département 59
Vds sur MEGADRIVE à 250F, Hellfire Crude Buster, Decap Attack, Dinoland, Marvel Land, Olympic Golds, S.R. Basket, Golden Axe 1 et 2, Joe Montana 2, Eswat. Tel 20 52 51 15, après 19H.

Département 59
Vds URGENT MASTER SYSTEM avec 3 jeux (Global Defense, Double Dragon, Psycho Fox) le tout 600F. Tel 20 27 66 40, après 18H30 demander Cyril.

Département 59
Vds jeux sur MS 100F dont Double Dragon, Time Soldier, World Soccer, My Hero, California Games, The Ninja, Choplifter, Penguinland, et pistolet + 3 jeux, . Contact Jerôme au 20 53 77 76 après 19H.

Département 60
Vds Fantasy Zone sur département de 100 à 160F. Tel après 18H30 au 44 57 33 13 , demander Patrcik.

Département 60
Vds ou éch. sur MG : Shadow of the Beast, Mercs. Vds Terminator neuf 350F, ou éch. contre Alisia Dragoon, Simpsons, Dragon Fury, David Robinson. Contact Patrice 44 27 77 82.

Département 60
Ech. sur MD jeu Fantasia contre Sonic ou Kid Chameleon. Faire offre à

Jonathan après 17H30 au 44 54 92 10

Département 60
Cherche sur MD David Robinson Supreme Court à éch. contre Strider, Golden Axe2 ou Shadow Dancer. Tel 44 53 23 99

Département 61
Vds MASTER SYSTEM avec 1 jeu, ou vds séparement : Sonic, Asterix, Donald Duck, Moonwalker, World Soccer, Double Dragon. Contact Séverine au 33 83 73 28 après 17H15 URGENT.

Département 63
Vds jeux 200F pièce : F22, Tazmania, Robocop, Sonic, 8 Rogers, Kidd Chameleon. Sébastien BERTHAUT, 8 rue du jour, 63170 AUBIERE. Tel 73 26 12 39

Département 65
Ech. Mickey ou Donald sur GG contre Wonder Boy 2. Ecrire à GRENIER Sébastien, 36 bis av d'Aezreix, 65000 TARBES.

Département 69
Sur MG, éch. Rambo III contre Kidd Chameleon ou Terminator ou Revenge of Shinobi contre Splatter House 2. Contact Anthony au 78 83 23 96, tous les jours.

Département 69
Vds GAME GEAR avec Columns, Gloden Axe, Battler, Donald Duck, adaptateur secteur = 750F, port inclus. Demander Patrick au 78 27 09 64.

Département 69
Vds SMS + acc + phaser + 15 jeux (Mickey, Ghouls'n G, G. Axe, W. Boy3, D. Dragon, Out Run, Psycho Fox, Assaut City,...) 1500F le tout (1DDF le jeu par lot, donc groupez-vous!). Tel Serge au 72 07 90 21.

Département 72
Ech. sur MS : World Cup, Italia 90, Shinobi, Fire and Forget 2, contre Sunder Blade, Asterix, Super Shinobi. Contact Romain au 43 35 26 30.

Département 75
Ech. jeux MD : Revenche of Shinobi, Marvel Land, Mystic Defende, Y's III contre Wonder Boy V, Klax, El Viento, Lemmigs, jeux de rôle (sauf PS). Demander Mathieu : 42 29 75 39.

Département 75
Vds sur MD Fantasia, Altered Beast et si possible Sonic : à discuter, ou éch. contre Wonder Boy 5, Batman ou Tazmania. Tel au 40 05 02 37, demander Steeve.

Département 75
Ech. console NES + 2 manettes + Tortues Ninja + 250F, tbe contre MEGADRIVE + Super Monaco GP URGENT! Chrystophe LANDREIN au 43 49 48 30, 36 rue de Tlemcen, 75020 PARIS

Département 78
Ech. jeux GAME GEAR : Ninja Gaiden, Castle of Illusion contre : Sonic ou Shinobi. Tel 30 53 29 57.

Département 84
Ech. ou vds sur MD : Out Run, Fantasia, Rambo3, Toejam et Earl the Immortal, 200F l'un, plus nombreux jeux MS, 120F l'un. Tel 90 69 63 41.

Département 94
Ech ou Vds sur MEGADRIVE Mickey Mouse, World Cup, Quack Shot, Olympic Gold contre European Soccer, Crude Buster, Team USA, Grandslam Tennis ou autres jeux de sport. Tel 46 81 58 97, dem. Jerôme.

Département 95
Ech. sur MEGADRIVE : Gostbuster, Moonwalker, Mickey, James Buster boxing, Espace Invaders 91, Wrest Lewae, Sonic. Stéphane HADDAD, 14 allée des roses, 95350 ST BRICE ou tel 39 90 18 55.

Département 95
Je possède Chuck Rock et je veux l'ech. contre Kidd Chameleon ou D-Robinson Supreme Court, contacter moi après 18H au 38 82 23 24, demander Peter (uniquement 95).

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact N° 10

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

Petites Annonces

VENTE

Département 03
Vds Master System II + 1 manette + 2 jeux (Alex Kidd, Summer Games). Écrire à Grandvent Jérôme, Résidence de la République, entrée E, n°58, 03100 Montluçon. URGENT. Prix : 500F Tel au 70 05 45 61.

Département 06
Vds 13 casettes et une manette Phyton sur MS, le tout 1922F50 ou individuel Tel 93 56 17 32 à partir de 18H

Département 06
Vds MASTER SYSTEM + 25 jeux = 2500F, ou vds jeux = 100/150F, ou MASTER SYSTEM = 400F, ou MS Pistols avec 3 jeux = 500F. Tel Alex au 92 92 83 81, entre 19H et 20H.

Département 06
Vds sur MD . Super Monaco M1, Abrams Battle Tank : 259F piéce. Altered Beast : 99F. Contact Alexandre 93 13 43 81, 11 bis rue Dertinax, 06000 NICE

Département 07
Vds MS2 + 2 manettes + Super Tennis + World Cup Italia + Sonic + Olympic Gold + Senna GP = 1800F Tel 75 58 04 69 après 19H, demander Christophe.

Département 11
Vds jeux MD : Tazmania, Robinson, Donald, European Club Soccer, Timits Adventure, Chuck Rock + jeux MS : Monopoly, Pacmania, Chuck Rock, Tom et Jerry : 200F l'un. Tel 68 48 07 74.

Département 11
Vds MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 11 jeux dont Sonic, Mickey, Donald, Ghouls'n Ghosts, Wonder Boy 2, Out Run, Operation Wolf.. le tout sacrifié à 2000F (port inclus) Nicolas au 68 48 18 60.

Département 11
Vds nombreux jeux sur toutes consoles (MD, NEO GEO, GAME BOY,. .) Peut aussi avoir bornes d'arcade. Ech. jeux sur ST et AMIGA Contact FOULON Stéphane, 69 65 05 49 (week-end).

Département 13
Occasion à saisir, vds MS + 2 manettes + 10 jeux (Asterix, Donald, Sonic, Out Run.) prix réel 3400F, céder à 1300F. Contact Guillaume aprés 18H au 90 42 65 76.

Département 13
Vds MS + 5 jeux (Asterix ..) 700F. Tel 42 09 15 38

Département 14
Vds Nes + 4 jeux (TMHT, Solstice, Duck Tales, Super Mario) = 1000F ou éch. contre MEGADRIVE seule. Tel 31 68 57 30. Cherche MEGADRIVE seule : 200F.

Département 24
Vds MASTER SYSTEM + 31 jeux : 4500F ou 100F à 200F l'unité. Ou éch. contre nombreux eux MD Tel au 53 59 05 62, demander Patrick.

Département 28
Vds sur MEGADRIVE : Tazmania, Monaco GP, Alisia Dragon, Wonder Boys, Sonic, Quackshot, Streets of Rage, Alex Kidd, Olympic Gold = 300F le jeu. Demander Frédéric au 37 35 60 07

Département 29
Vds console SEGA MASTER + 2 manettes + 7 jeux dont Alex Kidd, Bubble Bobble, Pro Wrestling, ...tout pour 890F. Tel David au 98 90 55 12. TRES URGENT.

Département 31
Vds Master System + 2 manettes + pistolet + 4 jeux + 1 incorporé Bon état Prix : 1000F Contacter Mathieu au 61 86 69 59 , après 19H.

Département 32
Vds sur MD : Quack Shot, Mickey, Thund3, Tazmania, Monaco GP, Golden Axe2, Toejam and Earl . 250F l'un. Contact Jean Philippe au 62 61 84 71. Vds MD FR + Sonic + adaptateur Jap + Altered Beast : 850F

Département 38
Vds ou échange sur MEGADRIVE : Mystic Defender contre Roadrash ou Tazmania ou Street of Rage. Tel au 74 96 33 03. Demander Julien URGENT!

Département 45
Vds MASTER SYSTEM Tbe + 2 manettes + Donald, Fantasy Zone, Shinobi, Teddy Boy, Wonderboy III = 1000F ou jeu seul 200F Tel 38 30 69 84

Département 45
Vds 6 jeux MEGADRIVE de 280/340F : Adragon, Gyno VC, Chuck Rock, Tazmania, Sonic, Mickey (Jap). Ech 1 de ces jeux entre TF3, Phelios, Marvel Land, Ojboy. Vds MS + 2 jeux : 500F Tel week-end uniquement 38 67 29 49.

Département 47
Jeux MS 20 lots de cinq : 500F, 5 phaser, ou lots de trois : 120F, ou le tout 2000F Tel 53 94 77 64.

Département 49
Vds MASTER SYSTEM + 3 jeux + 4 MEGA FORCE pour 600F Tel 40 98 78 93, après 19H Dem. Sylvain GUERIN

Département 59
Vds Master System II sous garantie (décembre) + Alex Kidd et Shinobi entre 400 et 450F. Contacter Mathieu au 20 25 45 76 après 17H (le tout en T8E)

Département 74
Vds MASTER SYSTEM + 8 jeux : Donald, Double Dragon, Danan, Asterix, Sonic, Out Run, World GP et Alex Kidd in miracle world : 1700F ou éch. contre MEGA DRIVE. Contact Christophe au 50 39 04 06

Département 75
Vds sur GG : Wonder Boy the Dragon's Trap, Ax Battler, Sonic, Shinobi, Columns . entre 100/150F Tel 42 93 15 77 après 18H, SVP.

Département 75
Vds MASTER SYSTEM + 2 jeux en mémoire + cables + 2 manettes : 300F. Contact François BRAS au 42 01 26 25

Département 75
Vds MD + 2 manettes (1pro2) + 4 jeux (Out Run, Wonder Boy 3, Shadow

Département 75
Vds nombreux jeux sur MS (Mickey, Super Games, Double Dragon,. .) 200F. Tel 42 40 29 84 après 18H

Département 75
Vds SMS + 2 manettes + pistolet et 7 jeux : Altered Beast, Ghostbusters, World OGP, After Burner, Aceo Aces, Rescue Mission et Enduro Racer Contact Rodolphe au 46 51 85 33

Département 75
Vds jeux GAME GEAR à partir de 150F Vds jeux GAME BOY à partir de 100F Vends jeux NITENDO à partir de 200F Contac Pierre au 43 59 48 11.

Département 76
Vds NES (sous garantie) +

Mario 3 + Tic et Tac, le tout 600F ou pos. éch contre jeux GG. LIENARD David, 6 domaine du Mont Briseuil, 76 160 DARNETAL.

Département 77
Vds GAME GEAR + adaptateur secteur + G-loc + Ninja Gaiden + Shinobi + Donald Duck + Columns = 1250F. Tel 60 07 17 12.

Département 77
Vds MS 1 (2 jeux en mémoire) + 2 joystick + 7 jeux, le tout tbe. Valeur réelle 2200F, cédé à 600F (à débattre). Demander Benoît au 60 06 13 99 (après 18H).

Département 77
Vds jeux MD Franc. . Sonic, Fantasia Toki, Arrowflash, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Alex Kidd entre 200 et 250F. Tel : 64 27 75 37 demander Wilfried.

Département 77
Vds GAME GEAR avec 4 jeux : Out Run, Halley Wars, G-Loc, Space Harrier + adaptateur secteur (état neuf garantie factures .) 1400F. Tel 60 04 59 91.

Département 77
Vds GB + adaptateur secteur + 5 jeux = 747F ou éch. contre GG + 2 jeux (dont Mickey Mouse) + adaptateur secteur. Tel 60 07 15 51.

Département 78
Vds jeux MD : Robocop et Street of Rage, 150/200F l'un ou éch. contre Sword of Vermillion. Les 2 contre un ! Contact William au 39 73 10 79.

Département 78
Vds MD France + 7 jeux (Quack Shot, Sonic, Fantasia, Mickey, ..) + 1 manette : 3000F ou MD + 1 jeu : 900F. 1jeu = 250F pièce. Contact Sandra au 30 55 21 53 après 19H30, tout en tbe.

Département 78
Vds rue MS Speedball et Ace of Aces ou éch. contre autres jeux. Prix : 150F. Appeler Denis au 39 46 63 09.

Département 78
Vds MASTER SYSTEM + 3 jeux intégrés et 2 manettes + Sonic + pistolet(sans transfo) 390F et vds Dick Tracy, Operation Wolf, 130F l'unité . Contact dom. au 34 62 97 33.

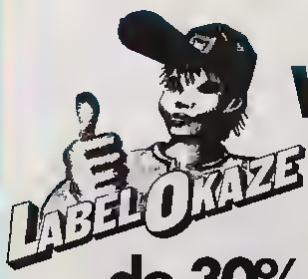
Département 78
Vds ru MD . Super GP1, Out Run, World Cup, IT90, After Burnuer II, entre 200/250F ou éch. contre Sena GPII, OR Rob Supreme European Club Soccer. Faire offre au tel 34 61 60 94 Alain.

Département 72
Vds MASTER SYSTEM I : 370F avec 2 manettes + 3 jeux dont World Soccer, Aerial assault, Kung Fu Kid, Alex Kik inclus. Tel 43 85 53 28, demander Matthieu.

Département 72
Vds 6 jeux SMS : Rasten, Psycho Fox : 200F, Zillion 2, Altered Beast, Lord of the Sword : 150F, Galaxy Force : 100F. Ech. ou vds Wonder Boy 3 sur MD : 250F. Ach. Kidd Chameleon. Tel 43 25 49 90.

Département 83
Vds cassettes MS 130F l'une : Bubble Bobble, Alex Kidd Shinobi World, Ninja Gaiden, tel 94 48 64 60, le soir après 20H.

Département 83
Vds MASTER SYSTEM II + Donald + Mickey Castle + Wonder Boy 1 + 1 jeu gratuit (garantie 3 mois) + MEGA FORGE du n°6 au 9 = 700F (le jeu pièce entre



ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

MEGA DRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC 695 F
Exemple de prix :

HERZOG SWEI	159 F	BUDOKAN	259 F
TWIN HAWK	159 F	MICKEY	259 F
CYBERBALL	159 F	FORGOTTEN WORLD	259 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MYSTIC DEFENDER	276 F
ALEX KID	178 F	E-SWATT	276 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	JOE JAM & EARL	299 F
SONIC	159 F	JOHN MADDEN 92	299 F
GOLDEN AXE	199 F	JORDAN VS BIRD	299 F
SPIDERMAN	199 F	WINTER CHALLENGE	299 F
ART ALIVE	212 F	688 SUB ATTACK	299 F

*CONSOLE D'OCCASION

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)*
Exemple de prix

NINJA	89 F	SHINOBI	199 F
SUPER TENNIS	89 F	VIGILANTE	210 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	GHOSTBUSTERS	210 F
HANG ON	96 F	GOLVELLIUS	210 F
RESCUE MISSION	96 F	WORLD CUP ITALIA	210 F
MY HERO	96 F	OUT RUN	221F
FANTASY ZONE	96 F	R TYPE	221 F
ENDURO RACER	96 F	ULTIMA 4	256 F
GHOST HOUSE	96 F	MIRACLE WARRIORS	256 F
DANAN	185 F	SPIDERMAN	296 F

GAME GEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)

SUPER MONACO GP	150 F	OUT RUN	175 F
PENGO	150 F	SHINOBI	175 F
JOE MONTANA FOOTBALL	175 F	SONIC	175 F

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87 Parking Maubert

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM TEL BUR

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par MANDAT LETTRE ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration /
Signature

RC Paris B 385 215 603
Toutes les marques citées sont des marques déposées.
MEGA 10/92 Offre dans la limite des stocks disponibles.

Petites Annonces

150/200F). Contact 94 58 88 47.

Département 83
Vds cassettes : Quack Shot = 300F état neuf, After Burner = 200F état neuf. Tel 94 23 62 11.

Département 84
Vds MASTER SYSTEM II + 3 jeux : Cyber, Shinobi, Alex Kidd, Asterix, sous garantie = 850F. Contact Frédéric entre 19H et 21H au 90 27 04 73.

Département 85
Vds MASTER SYSTEM II + 4 cassettes de jeu : Sega Chess, After Burner, Thunderblack, Sonic the Hedgehg, le tout 800F. Tel 51 32 02 60, demander Michel.

Département 89
Vds URGENT . Out Run = 150F, Sub Marine Attack = 150F, Galaxy Force = 150F, ou les 3 = 450F. Tel 96 66 55 49 après 19H30, demander Guillaume.

Département 91
Vds sur GG : Mickey, Kick Off, Sonic, Pongo entre 100/150F. Vds jeux MD Jap. : Shadow Dancer, Mickey, Air Wolf, Golden Axe : 250F l'un. Claude au 69 40 74 18 après 19H.

Département 91
Vds MS + 6 jeux et 2 manettes (Rastan Transbot, Hang-On, Alien Storm, Alex Kidd, Aztec Adventure. Contact Alkan au 60 79 14 26. Prix : 1290F.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM I + jeux + pistolet + 2 manettes = 600F. Tel 45 31 15 92, demander Benjamin.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM 2 sous garantie + 4 jeux et 1 paddle, valeur 1675F, vendu 1100F. Demander Marc au 45 29 25 16.

Département 92
Vds MD + 2 manettes (garantie 05/93) 800F. Tel au 46 57 71 33, demander Eddy après 18H.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM + 13 jeux. Tbe, 1840F à débattre. Contact Aymen au 46 45 74 23.

Département 92
Vds nombreux jeux GG de 150F à 200F. Contact Benjamin au 46 74 03 61.

Département 92
Vds sur GG : Super Monaco GP 150F. Tel 40 96 01 31 à partie de 18H et week-end tte la journée.

Département 92
Vds ou éch sur MD : James Pond 2, état neuf. Faire offre de prix, ou contre Fighting Master ou autres jeux de même valeur. Tel 42 70 51 08, demander Guillaume.

Département 92
Vds jeux MG français : Moonwalker, Streets of Rage, Golden Axe II, Tazmania, Ghostbusters, Quack Shot, et éch Monnwalker et Ghosbusters. Contact Jerôme après 19H au 47 82 77 42.

Département 92
Vds GAME GEAR encore ss garantie (24/12/92) avec sacoche et 4 jeux (Out Run, Mickey Mousse, Shinobi, Columns) 1300F. Nicolas au 47 94 19 98 après 18H sauf week-end.

Département 92
Vds MASTER SYSTEM + Hang-On et Golvellius + rapid fire + 2 pad + revues : 490F ou éch contre 2 jeux MEGADRIVE. El Viento et F1 Circus MD. Contact David 47 41 11 96, de 17H à 19H.

Département 92
Vds sur MS : Shinobi, Thunderblade, R-Type à 200F pièce, tbe ou 500F le tout. Vds Global Defense + Rapidfire à 100F. Urgent tout en tbe (ach. en 92). Contact le 47 74 50 50 après 18H.

Département 93
Vds jeux MS : Super Kick Off + Champions of Europe = 370F, ou un jeu = 200F. Tel Nicolas 43 00 06 51.

Département 93
Vds MSII 350F (sous garantie) + jeux : Sonic, Monaco GP, Moonwalker, Enduro Racer, Global Defense, Secret Commando, Transbot (80 à 280F). Contact Anthony au 16 (1) 43 09 57 45.

Département 93
Vds jeux MG : D Tracy, Wings of War, Faery-Tale, Spiderman, Phantasy Star 2, Swor of Vermillion, Fatal Labyrinth, Alien Storm. Etat neuf le lot 1700F ou au détail. Tel Franck au 48 51 52 90.

Département 93
Vds sur MS Sonic à 200F. Vds sur MD, Moonwamker (Jap.). Contact Denis au 43 85 80 26.

Département 93
MASTER SYSTEM I + deux manettes + dix jeux : Italia 90, Golden Axe, Mickey Mouse, Castle of Illusion, Sagaia, The Cyber, Shinobi, After Burner, Casino Games. Contact Sylvain au 43 84 35 85 entre 9H et 20H. 1500F.

Département 94
URGENT Vds MASTER SYSTEM II avec deux control stick et huit jeux dont Sonic, Shanghai et Tennis Ace. Le tout 1350F. Contacter Chrstophe au 45 90 74 27 après 19H.

Département 94
Vds MASTER SYSTEM II + deux manettes + Alex Kidd + Space Harrier : 500F. Asterix + Hang On : 300F. L'ensemble 700F. Vends pistolet + trois jeux de tirs : 300F. Contacter Sébastien au 45 47 43 41.

Département 94
Vds jeux Master System Alex Kidd, Kung Fu Kid, Rampage, Phantasy Star, Cyborg, Hunter, . Christophe au 48 52 74 42. 150F l'un.

Département 95
Vds MASTER SYSTEM + deux manettes + pistolet + deux jeux (Hang On et Safari Hunt). Contact Adnen au 34 15 82 53, après 19H. Prix : 500F.

Département 95
Vds MEGADRIVE + quatre jeux (Sonic, Moonwalker, Super Monaco GP, Quack Shot) le tout 1500F. Tel 39 80 11 56.

Département 95
Vds MEGADRIVE + cinq jeux (sous garantie en dec 92) Shinobi, Strider, Wonder Boy 5, Ghouls', Ghosts, Altered Beast = 1500F. Après 18H demander Mikael au 34 64 34 87.

Département 95
Vds console ATARI LYNC très bon état + trois jeux + emballage d'origine et notices + cables comlynx. Très bon prix ou échange contre MEGADRIVE avec jeux. Tel au 34 70 95 64 ou 39 37 99 39, demander Aurélien.

AVEC NRJ

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE. EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE !

SUPERGAMES 92

Tous billets d'entrée 30F au lieu de 50F

EXCLUSIF !

~~50F~~

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

30F

NOM : .....
PRENOM : ..... AGE : .....
ACTIVITE : .....
ADRESSE : .....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

BUT!!!!!!!!!!

EUROPEAN CLUB SOCCER recrée la fièvre des **grandes soirées du football**, le **plus populaire des sports européens.**

Tu peux jouer contre un ami ou contre l'une des **172 équipes européennes** ou bien participer à la Coupe d'Europe pour espérer gagner le Super Coupe.

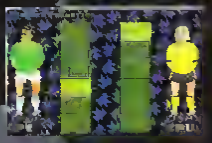
Disponible sur **Sega Megadrive**, EUROPEAN CLUB SOCCER offre:

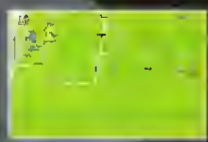
+ TOUTE UNE PANOPLIE D'ACTIONS: COUPS FRANCS, DÉGAGEMENTS, RALENTIS, ETC.

+ LE CHOIX ENTRE LE JEU D'ARCADE POUR 1 OU 2 JOUEURS OU LA SIMULATION POUVANT COMPRENDRE JUSQU'À 8 JOUEURS.

+ LA POSSIBILITÉ DE JOUER CONTRE UN AMI OU DE DÉFENDRE TES CHANCES TOUT AU LONG DU TOURNOI JUSQU'À LA FINALE.

EUROPEAN CLUB SOCCER - Une nouvelle **super création** de **Virgin Games.**





virgin games-immaculate concepts

©Virgin 1992 ©Virgin Games 1992 [illegible]

Virgin Games [illegible] 75015 Paris

Sega™, Mega Drive™, and Master System [illegible] Trademarks of Sega Enterprises Ltd.